FEBBRAIO 2005

01

DIGIMAG

ARTE DIGITALE E CULTURA ELETTRONICA

PHILL NIBLOCK / JOHN DUNCAN
OK NO / LIVE!
IXEM / PIRANDELO / TROIKA RANCH

DIGICULT

Digital Art, Design & Culture

Fondatore e Direttore:
Marco Mancuso

Comitato consultivo:
Marco Mancuso, Lucrezia Cippitelli, Claudia D'Alonzo

Editore:
Associazione Culturale Digicult
Largo Murani 4, 20133 Milan (Italy)
http://www.digicult.it
Testata Editoriale registrata presso il Tribunale di Milano, numero N°240 of 10/04/06.
ISSN Code: 2037-2256

Licenze:
Creative Commons
Attribuzione-NonCommerciale-NoDerivati - Creative Commons 2.5 Italy (CC BY-NC-ND 2.5)

Stampato e distribuito tramite Peecho

Sviluppo ePub e Pdf:
Loretta Borrelli

Cover design:
Eva Scaini

INDICE

Steve Di Rico
Patrick Wolf – Wind In The Wires 3

Alex Dandi
Lo Zio John E I Suoi Nipotini 5

Leo Learchi
Ryoji Ikeda – Formula 8

Marco Mancuso
Ish Records – The Now Factor 10

Marco Mancuso
Netmage 05, Suggestioni E Visioni 12

Bertram Niessen
Ok No E I Cartoon Audiovideo 17

Bertram Niessen
Live!ixem, Festival In Laguna 20

Bertram Niessen
Pirandelo E Il Box Multimediale 23

Lorenzo Tripodi
Chalet 05, Italia Presente! 27

Luigi Pagliarini
Con L'arte Nella Mente E La Mente Nell'arte 29

Marco Mancuso
Cogito Ergo Sum...computer 34

Tiziana Gemin
Architetture Liquide Dalla Galassia Turing 37

Luca Simeone
Segnalazioni Interattive – Prima Parte 42

Simona Brusa
Segnalazioni Interattive – Seconda Parte 44

Teresa De Feo
Possiamo Parlare Di Design Interattivo? 46

Maurizio Scalzi
Tra Architettura E Interaction Design 50

Massimo Schiavoni
Marina Abramovich Sotto Il Vesuvio 55

Massimo Schiavoni
La Madre E L'assassina Dei Teatro Clandestino 59

Massimo Schiavoni
Vito Acconci Tra Corpo E Spazio 66

Claudio Gervasoni
Troika Ranch E Il Teatro Del Futuro 68

Carlo Infante
Tra Parole, Gesti E Immagini Multimediali 70

Miriam Petruzzelli
Enjoy New Media 72

Gianluca Del Gobbo
Web Art, Un Percorso Da Fare Insieme 75

Marco Mancuso
Agricola Del Cologne E La Memoria Virtuale 78

Maria Molinari
Guerriglia Marketing E Gli Espropri Proletari 81

Tatiana Bazzichelli
A Berlino Una Settimana Di Net.events 84

Tatiana Bazzichelli
Arte E Politica Nel Net.porn 86

Domenico Quaranta
Carlo Zanni E Il Netizen Spala Neve 88

Domenico Quaranta
Leggere Attentamente Le Istruzioni 90

Monica Ponzini
W.s.burroughs – The Cut Up Films 92

Marco Mancuso
Phill Niblock, In Viaggio Tra Immagini E Musiche 95

Giulia Baldi
Resonance 104.4 Fm Celebra Le 1001 Nights 97

Simone Bertuzzi
(k-raa-k)3, La Label Che Viene Dal Belgio 99

Patrick Wolf – Wind In The Wires

Steve Di Rico

Strano personaggio Patrick Wolf, inquieto ventunenne inglese che a vederlo sembra uscito dalle pagine di Wallpaper così come da un fashion party di McQueen, dove lo avevate beccato fra le braccia di un gallerista armeno dotato di spazio espositivo a Berlino.

Invece, a dispetto delle apparenze, il giovane lupo ha qualcosa di assolutamente speciale da dire, soprattutto quando produce musica. Dopo l'interessante debutto con "Lycanthropy", Patrick Wolf arriva ora con il suo secondo lavoro (in uscita il 23 febbraio), che rappresenta una grande sorpresa. Pare che lo abbia ideato durante un bizzarro soggiorno all'interno di una baracca su una spiaggia in Cornovaglia preda di venti e mareggiate, da cui il titolo "Wind In The Wires".

In effetti l'ascolto del disco risulta molto "naturalistico", dato che la musica che fuoriesce rimanda a tradizioni celtiche nebbiose e dolenti, inframezzate da archi di sapore quasi cameristico. Il bello sta in altre due cose ad ogni modo, ossia nella voce lirica, strepitosa e straziante di Patrick Wolf che ha preso lezioni addirittura da Cathy Berberian, e nel miscuglio di rock, elettronica, pop e avnaguardia che permea tutto il disco.

Lo stesso Wolf sostiene di amare in egual modo Stockhausen, John Cage e i Cure e di non volersi allineare a nulla che non sia ciò che gli passa per la testa. Le cose che gli passano per la testa sono davvero ottime insomma. Un disco da avere; un disco come non se ne sentono molti di questi tempi.

---

www.patrickwolf.com

Lo Zio John E I Suoi Nipotini

Alex Dandi

John Carpenter è sopratutto conosciuto come regista indipendente, autore di film horror, di fantascienza e fantasy memorabili come “Halloween”, “1997:Fuga da New York”, “La Cosa”, “Grosso guaio a Chinatown” e tanti altri.

Ma Carpenter oltre ad essersi guadagnato lo status di cineasta di culto, dagli anni ’70 a oggi, è anche pregevole autore di colonne sonore. La maggior parte dei suoni film vantano colonne sonore composte dallo stesso Carpenter, con qualche piccola ma prestigiosa eccezione (Ennio Morricone per “La Cosa” ad esempio). Le prime colonne sonore vennero composte da Carpenter sostanzialmente per mancanza di fondi nell’assumere un compositore professionista. Ed é così che con pochi sintetizzatori a basso costo e poche ore trascorse in studio, Carpenter scrisse le sue minimali musiche di commento a film come “Distretto 13: le brigate della morte” (1976,”Assault on Precint 13) ed “Halloween”(1978), ancora oggi considerate tra le maggiori influenze per molti musicisti elettronici, dance e hip hop.

Carpenter, figlio di un maestro di musica, non fa segreto di aver tratto ispirazione se non plagiato musiche già esistenti per i suoi primi lavori: proprio come i “musicisti fai da te” per eccellenza, ovvero i dj. Come non riconoscere una certa similitudine tra l’ipnotico e ossessivo tema di Halloween e l’altrettanto paranoico tema di Profondo Rosso del nostro Claudio Simonetti? Allo stesso tempo per “Assault on Precint 13” John Carpenter dichiara di essersi ispirato alle musiche del maestro Lalo Schiffrin per il film “Ispettore Callaghan, Il caso scorpio è tuo” (1972, “Dirty Harry) ed a “The Immigrant Song” dei Led Zeppelin. Eppure il suono di Carpenter é personale, non solo per la timbrica dei sintetizzatori utilizzati, ma anche per il “modus operandi” basato su brevi loop ripetuti potenzialmente

all'infinito e semplici tappeti atmosferici. Non è un caso che le "soundtrack" più recenti di Carpenter, vagamente rock e orchestrali, siano meno efficaci rispetto alle prime. In pratica viene a mancare quel metodo minimale che è nel dna di molti artisti dance elettronico contemporanei.

Già nel 1983 esce la prima rivisitazione disco (per ZYX e probabilmente non autorizzata) del tema di "Assault" con il titolo "The End" e riscuote molto successo tra i dj dell'epoca ed ancora oggi gode di un certo culto tra gente come Carl Craig, Laurent Garnier, Mark Moore (S'xpress) e Optimo. Da allora è un susseguirsi di sfruttamenti più o meno dichiarati dei suoni di Carpenter, a partire da brani hip hop come "The "Tower" di Ice T (in "OG – Original Gangsta"

del '91) e raggamuffin come "Posse Rock & Move" di Asher D & Daddy Freddy (in "Raggamuffin Hip Hop" del '88), dove, in entrambe i casi, vengono utilizzati campionamenti del main theme di "Halloween". Lo stesso accade nella prima proto house europea con titoli minori (ma popolari sui dancefloor) come "Good Times (Halloween Rmx)" di The Beat Pirate, ma anche con successi radiofonici come "Megablast" (in "Enter The Dragon" dell'88) di Bomb The Bass (Tim Simenon), dove vengono utilizzati campioni di "Assault on Precint 13".

Carpenter diventa inconsapevolmente autore di colonne sonore per videogiochi con l'inclusione di "Megablast" di Bomb The Bass nel videogioco sparatutto "Xenon 2" ('89), disegnato dai leggendari Bitmap Brothers. Quasi un decennio più tardi, Carpenter compone ufficialmente la musica per il videogioco "Sentinel Returns"('98), confermando che le atmosfere elettroniche del geniale regista/compositore ben si addicono al mondo dei pixel digitali.

L'influenza di Carpenter torna ciclicamente in nuove schiere di dj e musicisti. Nel '90 la traccia rave "Hardcore Uproar" di Together raggiunge la dodicesima posizione delle classifiche inglesi suscitando un piccolo caso e portando a galla un intero movimento. "Hardcore Uproar" riprende linea di basso e melodia di "Assault" e, coincidenza, uno dei due responsabili del progetto Together (Suddi Raval) é oggi sound designer di molte musiche per videogiochi. Laurent Garnier é uno dei più accaniti sostenitori del Carpenter musicista e ha dichiarato al sottoscritto che "Communication from the Lab" (da "Unreasonable Behaviour" del 2000) é "totalmente Carpenter". In effetti ascoltando la traccia si sentono i suoni e le scansioni melodiche tipiche dei lavori di Carpenter più popolari. Influenza massiccia che torna anche nel recentissimo album cinematico "The Cloud Making Machine" .

www.resonancefm.com

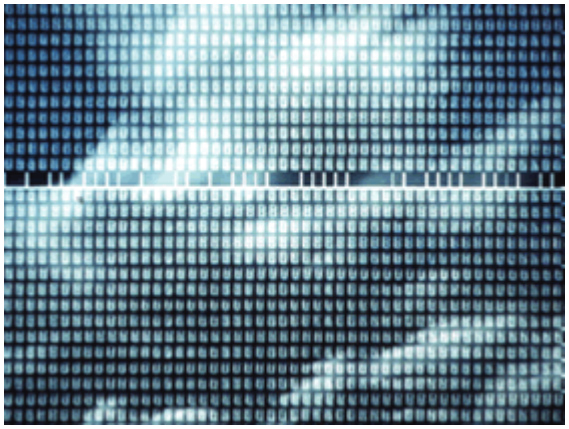
A conferma che Carpenter è ancora un'influenza a diversi livelli esce in questi giorni anche un 12 ("Manifesto Ep") per Elettrica/Irma del giovane Diego Montinaro contenente la traccia "Escape From MLN", versione italo disco milanese del suono sintetico del Carpeter di Fuga da New York. Per fuggire con la mente e con il corpo.

Ryoji Ikeda – Formula

Leo Learchi

Formula si dispiega come la rappresentazione matematica della vita, algoritmo poetico, ultraminimale, atroce e umanissimo inteso a costruire un ordine che la mnatura stessa non ha bisogno di oggettivare. Nessuna immagine accompagna le otto composizioni audio, ritengo però che si tratti di un voluto costante monocromo nero piuttosto che di vera assenza di immagine.

Micomacrocosmo binario, il video di assoluta coerenza formale, rende con maniacale precisione geometrica l'intreccio di frequenza e punteggiature elettroniche. Utilizzando gli schemi linarei e numerici delle immagini e donando dopo ripetute visioni una personalissima ridefinizione dello spazio, imponendoci un'alterazione estrema dei tempi di percezione. Acclamato dalla critica e vincitore di importanti riconoscimenti (tra gli altri il prestigioso Ars Electronica Golden Nica nel 2001), Ikeda non è però immune, amio avviso, da una riflessione che mai come oggi si impone dopo che la diffusione del mezzo digitale ha portato all'esplosione di paradigmi formali ormai indagati e acquisiti.



Nato nel 1966 a Tokio e attivo dall'inizio degli anni '90, Ikeda polverizza il suono digitale fino a renderlo particella atomica contenente però tutti tutti gli elementi della struttura maggiore da cui deriva, particella che lotta per occupare, sotto la direzione di Ikeda, lo spazio per manifestarsi, esistere uan frazione di secondo, per tornare al

grande nulla da cui era scaturita.

Questi i dischi di Ikeda (senza considerare le numerose partecipazioni tra cui Cyclo con Carsten nicolai):

1995 1000 Fragments

1996 – +/-

1998 Time and Space

1998 Mort aux vaches

1999 20 to 2000

1999 99

2000 Matrix

2002 – OP

Ish Records – The Now Factor

Marco Mancuso

Musica elettronica sperimentale di alto livello quella proposta dalla compilazione The New Factor, realizzata dalla giovane etichetta svizzera di base a Zurigo, Ish Records. Rarefatta, astratta, onirica, chiamatela come volete. Quello che importa è la raffinatezza di ciò che è stato inciso sui solchi digitali di questo lavoro che, con una giusta dose di semplicità musicale e senza eccessivi astrattismi, propone una sequenza di brani di matrice elettronica downtempo e abstract hip-hop, con influenze jazz e funky, spesso eleganti e coinvolgenti.

Nomi non conosciuti ai più ma assolutamente rappresentativi di un certo circuito di musica elettronica che pone solide basi di quel punto di incontro tra il gusto europeo e le influenze d'oltreoceano: gli americani Dreas e Meaty Ogre (più noti rispettivamente come Heardurms e Galapagos) e lo svizzero Dimlite dei Sonar Kollective si trovano quindi fianco a fianco con i teutonici Lexx e Deckard e gli stessi produtori dell'etichetta Justin Sayne e Reezm.

Ventitre tracce che esplorano senza timori i confini di un genere musicale che negli ultimi tempi ha detto tutto e il contrario di tutto: breaks sporchi e spezzati, ottime intuizioni e frequenti contorsioni musicali pur all'interno di atmosfere e melodie downtempo morbide e rarefatte. Un disco mai banale che nel corso del suo svolgimento si fa apprezzare più per la capacità di esplorazione sonora che per la spesso presunta capacità di affascinare con virtuosismi tecnici o astrattismi di maniera.

The Now Factor è curiosamente diviso in 4 parti che sembrano scandire il passare del tempo musicale, come una raccolta di brani che qualcuno (gli autori) hanno voluto proporci in sequenza cronologica: 6 brani nella prima parte "Before" tra cui vale la pena segnalare i lavori di Dimlite, Fadri e Cutmando, 5 brani nella seconda parte più introspettiva "After" in cui spiccano i brani di Justin Sayne

e Dreas, una terza parte di ripresa emotiva “Then” , 6 brani in cui si distaccano le tracce di Lexx e Meaty Ogre e infine la suite conclusiva di altri 6 brani in cui rimangono nella memoria le note di Reezm, il jazz di Cutmando e la bellissima outro di Justin Sayne.

In altre parole un disco coraggioso, una ventata di aria fresca nel mondo della musica breaks, un’etichetta, La Ish Records, da seguire con la speranza che mantenga la giusta rotta di navigazione tra le acque spesso impervie dell’elettronica di oggi.

01. Intro Lexx
02. In Groups To The Hydrando Dimlite
03. Kabalaba Fadri
04. Strudel Chop Reezm
05. Interlude Cutmando
06. Changes At Dawn Lexx
07. Crossing The Bridge Dreas
08. The Word Now Is A Pleonasm Justin Sayne
09. Retrograde Changes Dreas
10. One Horse Town Reezm
11. Crawling Under Deckard
12. Koreander Meaty Ogre
13. Almost Famous Lexx
14. Interlude Dimlite
15. Alo Fadri
16. Je Ne Joue Part I Meaty Ogre
17. Je Ne Joue Part II Meaty Ogre
18. The Duke Of Room 660 Reezm
19. Young Punk Justin Sayne
20. Granny’s Groove Cutmando
21. Summer Gangster (Chicago) Dreas
22. In Da Net Deckard
23. Outro Justin Sayne

---

www.checkmyish.com

www.heardrums.com

www.galapagos4.com

www.sonarkollective.de

www.lexxmusic.com

Netmage 05, Suggestioni E Visioni

Marco Mancuso

Il Netmage, grande revival del Live Media italiano (italiano solo geograficamente, si intende) ha chiuso i battenti, abbassando il sipario su quella che è stata forse l'edizione più matura, consapevole, interessante, accessibile e artisticamente sorprendente della sua quinquennale storia.

Sì perché coloro che abitano la casa della contaminazione audio-video, spesso indecisi se accettare senza riserve il coinvolgimento emotivo di molti progetti proposti a livello internazionale, non erano usciti completamente convinti dalle ultime due edizioni del Festival Netmage. A causa forse di un rigore estetico e formale eccessivo prodotto dai lavori scelti dalla commissione artistica di Xing, o a causa anche di un territorio di rappresentazione che dopo un frenetico percorso di sviluppo e ricerca ha conosciuto ultimamente una fase di rilassamento e auto-esaltazione (per lo meno da parte di molti artisti di livello internazionale), Netmage, pur rimanendo un meeting di qualità assolutamente elevata, non era stato in grado di coinvolgere emotivamente i suoi attenti spettatori. L'edizione di quest'anno ha felicemente segnato un cambio di rotta, un'inversione di tendenza che fa ben sperare anche per gli anni a venire e che è simbolo di una rinnovata vitalità nel campo dell'audiovisivo elettronico, se è vero come è vero che anche nel nostro territorio nascono nuove rassegne e nuove proposte artistiche di livello sempre più alto e uniformato ai tanto agognati standard europei.

E questo è sicuramente uno dei dati più importanti da cui partire per l'analisi del Festival Netmage 05. Assecondando il pensiero (riferitomi fumando insieme una sigaretta) di un artista italiano presente nel pubblico secondo cui il Netmage è come il Milan in cui bisogna adeguarsi all'idea di fare turn-over, la quinta edizione della rassegna bolognese ha il grande demerito di non aver portato sul palcoscenico del Teatro Manzoni (location cinematografica molto interessante per un festival di live media) un numero maggiore di artisti del Bel Paese. In altri termini onore e merito al progetto Pirandèlo (MouLips + Claudio Sinatti + Marita Cosma) e alla "strana" coppia Pierpaolo Leo e Claudio Sinatti, ma se il movimento italiano non si appoggia alle già fragili gambe delle realtà esistenti di respiro internazionale, la situazione complessiva in Italia non è destinata a miglirare nei prossimi anni. Accettando quindi il rigore estetico e professionale imposto dal festival e riconoscendo l'importanza di un palcoscenico internazionale di questo tipo, mi vengono francamente in mente alcuni nomi di artisti che Netmage, ci auguriamo, possa valorizzare nel sue future edizioni.

La tre giorni bolognese ha inoltre segnato alcune novità a nostro avviso importanti: a fianco cioè della consueta ricerca nei territori della sperimentazione e integrazione tra componenti elettroniche audio e video, si sono potuti apprezzare alcuni progetti incentrati maggiormente su forme di racconto cinematografico e fotografico nonché lavori in grado di indagare la profonda e inesplorata contaminazione tra le percezioni visive e acustiche e quelle maggiormente fisiche.

Partendo quindi da quest'ultimo terreno di analisi di grande impatto si è rivelata l'installazione permanente alla Galleria Accursio, quella Camera Lucida progettata e realizzata dai due artisti russi Dmitry Gelfand ed Evelina Domnitch.

Basata sugli studi e sulle ricerche relative al fenomeno fisico (ancora non completamente esplorato dalla comunità scientifica internazionale) della sonoluminescenza, Camera Lucida è un'installazione fruibile solo in ambiente completamente buio allo scopo di abituare il muscolo ottico e la retina alla percezione di questo particolare fenomeno fisico che permette la visualizzazione di un suono. E questo hanno fatto quindi i due artisti russi, americani di adozione: una scatola delle dimensioni di un acquario in cui, all'interno di un gas disciolto in acqua, vengono inviati in continuo dei suoni (udibili attraverso un sistema di amplificazione). Le onde sonore all'interno della Camera, spostano e distruggono le particelle di gas provocandone la loro visualizzazione sotto forma di minuscoli ed eterei "vermicelli" di luce. Al di là quindi della rappresentazione scientifica del fenomeno, Camera Lucida si rivela un'installazione emotivamente coinvolgente e assurge al ruolo di primo esperimento artistico a livello mondiale di integrazione tra suono, luce e materia.

Molto più legato alla rappresentazione per vie digitali il programma all'interno del Teatro Manzoni. Da ricordare sicuramente i progetti Grain Scape dell'ensamble Greg Davis, Sebastian Roux e Mattia Casalegno, Displey Pixel di Vincent Epplay e Antoine Schmitt, il live di Anthony Pateras e Robin Fox nonché quello di Pirandèlo e di Bas Van Koolwijk, i video di Phill Nibblock, la performance di Carlo Giffoni e quella di Pierpaolo Leo insieme a Claudio Sinatti e infine il progetto di Monolake con Deadbeat.

Sono proprio questi ultimi, musicisti elettronici di indubbia fama ed esperienza, a chiudere la programmazione al Teatro Manzoni prima della festa finale al Cassero con la dj teutonica Ellen Allien (!!!): il loro progetto presentato è un live condiviso in rete tra Bologna e Montreal mediante l'utilizzo dell'interfaccia grafica Atlantic Waves 3 che consente di visualizzare lo sviluppo sonoro del live stesso e le operazioni in cui sono coinvolti i due musicisti. Prima di loro, nell'ultima serata, il pubblico del Netmage ha potuto apprezzare il progetto RGB dell'olandese Bas Van Koolwijk in cui ogni frequenza dello spettro rgb è stata associata a dei suoni, giocando poi con l'integrazione e la sovrapposizione di essi.

La sera di giovedì ha visto la performance live di Pirandèlo, neonato progetto che vede MouLips collaborare attivamente con Claudio Sinatti e Marita Cosma. Basandosi quindi sulle musiche sempre più ispirate e mature del compositore pescarese, i video di Sinatti e i lavori sulle immagini da parte di Marita Cosma rendono fede alle potenzialità del progetto e al suo coinvolgimento emotivo. Ma la stessa serata ha visto anche l'esibizione del Maestro Phill Nibblock e del suo "documentario" audio-video basato sulle immagini tratte dai suoi viaggi in territorio cinese, e ha presentato al pubblico del Netmage il lavoro di Anthony Pateras e Robin Fox, forse l'esempio più fulgido e coinvolgente del festival di profonda integrazione tra audio e video.

Altrettanto interessanti infine i workshop organizzati (anche se un traduttore madre-lingua non ci stava male), a partire da quello della label Staalplaat per arrivare a quelli della Antiopic e della Vrec, neonata label di

0produzione DVD del collettivo toscano degli Ogi:no Knauss. Assenti giustificati i tedeschi della label Scape, presenza inclassificabile Ellen Allien al Cassero: un dj in un festival audio-video con un vjing appena accennato stona un po', soprattutto pensando ad altri performer in grado di scuotere il dancefloor unendo le componenti visive con quelle sonore, ma la festa finale aveva bisogno della sua badessa e la reginetta di Berlino non si è fatta pregare. Appuntamento all'edizione 2006.

---

www.monolake.de

www.techno.ca/deadbeat/

www.pirandelo.org

www.claudiosinatti.com

www.staalplaat.com

www.antiopic.com

www.oginoknauss.org

www.synrecords.com/label/html

www.autumnrecords.net

www.philniblock.com

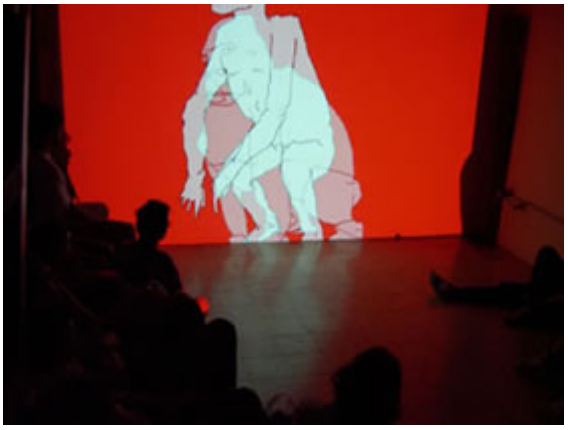
Ok No E I Cartoon Audiovideo

Bertram Niessen

Per chi ha avuto l'occasione di vederli dal vivo non c'è alcun dubbio: gli Ok No sono una delle realtà più fresche e stimolanti del panorama live media italiano, sia per la capacità di coinvolgere il pubblico che per la radicalità della loro poetica. I loro cartoon paranoici, ossessivi ed eleganti sono loop audiovisivi lanciati in oceani di rumore. Ok No nasce a Bologna nel 2001 e in questi pochi anni ha partecipato, tra l'altro, a Cartoombria 2004 (Perugia), Effetto farfalla2004 (Pescara), Italian live-media2004 (Roma) italian live-media contest 2003 (Bologna), Flex2003 (Vienna).

MK: Vedendo il vostro lavoro colpisce subito la particolarità dell'immaginario quali sono le esperienze artistiche che avete avuto in passato e perché siete approdati al live media?

Ok No: Ok No è un nucleo di quattro elementi. E' sempre stato di quattro ma uno non era lo stesso. Di quei quattro tre suonano e uno vede in latino. La struttura del quartetto diventa anche terzetto o duo: crediamo nel suono come somma e sottrazione così come crediamo nella collaborazione aperta. Siamo interessati a diverse modalità di espressione e forse per questo ci è voluto poco per capire cosa dovevamo fare, semmai il problema è stato (e continua ad essere) come fare: trasformando il problema in uno stimolo per sperimentare le configurazioni possibili abbiamo trovato una nostra dimensione creativa.



MK: Mi sono sempre chiesto in che modo gestite l'interazione tra audio e video. Ad esempio: mi pare che alcuni disegni siano sempre correlati ad alcuni suoni… come scegliete gli abbinamenti? C'è un processo fisso di selezione oppure avviene in modalità random?

Ok No: Ci sono sguardi che fermano il tempo mentre a volte la carta rimane a testimonianza, e le partiture sono improbabili schemi aleatori. Alcuni di noi prediligono la politica delle sensazioni, altri l'analisi metalinguistica dei propri strumenti lasciando scoperti difetti e limiti delle apparecchiature analogico-digitali; Ok no è un ossimoro che si sovrappone e si contraddice, nel tentativo di amalgamarsi in un insieme di punti di vista. Le animazioni tentano di creare piccoli aneddoti o atmosfere giocando con le suggestioni musicali, di riflesso le musiche cercano la fusione con le immagini le quali a volte rispondono anche con input sonori instaurando un dialogo aperto e continuamente in divenire.

MK: Quanto è presente l'elemento di liveness nel vostro lavoro? So che lavorate sia sul live media che sulle installazioni video… in che modo vivete questa differenza di contesti di riferimento?

Ok No: L'operazione si basa sullo scambio di inputs tra immagini e suoni e di conseguenza ogni live set si sviluppa secondo logiche proprie e uniche che ci permettono l'adattamento in situazioni diverse, dalle gallerie ai dancefloors. Pur muovendoci nell'etereità del formato il nostro approccio ad ogni evento è fisico e attivo (un'idea che stiamo valutando per il futuro è quella di umanizzare maggiormente i nostri interventi, ad esempio usando le care vecchie ombre cinesi): tutto sommato ruotiamo attorno alla diatriba tra l'uomo e la macchina, ne siamo consapevoli, colpevoli. E come urinatoi moderni ci autoigienizziamo…

MK: A proposito della situazione del live media oggi in Italia pensate che sia una disciplina che si sta sviluppando autonomamente oppure la vedete come qualcosa ancora legato ad altro, come il vjing o la videoarte?

Ok No: La democraticizzazione delle risorse tecnologiche ha come logica conseguenza l'incremento del numero di coloro che le utilizzano a scopo di espressione. Non siamo in grado di (e non vogliamo) giudicare la situazione generale in quanto non abbiamo una chiara conoscenza del fenomeno ma pensiamo che spesso la difficoltà maggiore stia nel saper conciliare il miglioramento del livello tecnologico-qualitativo con un adeguato lavoro di elaborazione concettuale. Si stanno aprendo continuamente nuovi scenari

e nuove possibilità, e con esse nuove definizioni: il confine tra generi ci appare abbastanza labile e proprio per questo il segreto è portare sempre con se' una macchina da cucire.

---

www.inventati.org/blu

www.riotmaker.net/ricciobianco

www.thewithlove.com

www.geocities.com/soundofluna

www.directart.it

Live!ixem, Festival In Laguna

Bertram Niessen

Il 21, 22 e 23 Gennaio si è tenuto presso il Centro Culturale Candiani di Mestre il Live!iXem Festival. Se inizialmente iXem era l'acronimo di Italian eXperimental Electronic Music, oggi la lettura dell'acronimo implica una tripla "m" (le forme iXemmm o iXe3m non vengono utilizzate perché troppo complesse) che indirizza l'attenzione su un panorama non solo musicale ma anche relativo ai "mixed media".

Come si legge sulle faq del loro sito: "non solo suono, ma anche immagine, gesto e quant'altro possa essere espresso attraverso il mezzo elettronico o affiancato ad esso". Il programma del Live!iXem Festival va esattamente in questa direzione, presentando prevalentemente performances audiovisive. Abbiamo parlato del festival e dell'attività del collettivo con Domenico Sciajno, uno tra i fondatori ed i membri maggiormente attivi di iXem.

MK: Il panorama italiano della sperimentazione elettronica vive una vita difficile, fuori dai grandi circuiti. Cosa comporta organizzare un evento come il Live!iXem Festival?

Domenico Sciajno: E' scontato dire che comporta un enorme impegno... ma è così. Da anni dedico parte del mio tempo a sostenere e incoraggiare iniziative collettive in cui gli artisti stessi sono invitati a mettersi in gioco nella parte organizzativa e propositiva e cercando sinergie tra coloro (istituzioni o privati) che potrebbero essere in grado di sostenere economicamente le iniziative stesse. La riuscita del Live!iXem 2004 è stata sicuramente il risultato di maggiore spessore che ha dato soddisfazione a tutti i miei sforzi, recenti e passati.

Se si è potuto realizzare un così importante evento è grazie in primo luogo all'esperienza che negli ultimi anni mi ha insegnato a rapportarmi con tutti i possibili ostacoli che non sono solo, come si è soliti pensare, l'indifferenza del pubblico e delle

istituzioni o la mancanza di fondi. Purtroppo a volte bisogna segnalare l'indifferenza degli artisti stessi che molto spesso non riescono a fare il salto dallo stadio dell'artista incompreso a quello dell'artista vero che si mette in gioco e sfrutta la sua creatività anche per creare un terreno culturale e uno spazio di proposte autogestite che sappiano attirare l'attenzione del pubblico e delle istituzioni.

iXem tra le altre cose ha molto investito per sensibilizzare gli artisti in questo senso e continuerà a farlo. Ma se la mentalità non cambia il rischio è che da ampio collettivo di artisti si trasformerà in una piccola organizzazione locale che opera in ambito culturale come ce ne sono tante e con gli ovvi limiti operativi e logistici.... ma forse la vera sconfitta sarebbe l'incapacità stessa degli artisti nel mettersi in gioco ed unire la forze per fare qualcosa di davvero speciale.

Live!iXem è nato da un'idea autogestita e tutta la fase di concorso e progettazione è stata autogestita. Il tutto poi una volta confezionato ed articolato è stato affidato all'esperienza logistica (e possibilità di produzione) dell'Associazione Vortice che ha saputo cogliere il valore dell'iniziativa e darle una forma pubblica.

MK: Molti dei progetti presentati sono audiovisivi. E' il segno dei tempi che cambiano?

Domenico Sciajno: I tempi sono già cambiati, e iXem che si occupa di sperimentazione sa bene quali siano i nuovi scenari. La presenza massiccia di progetti audiovisivi è comunque spontaneamente emersa dalle proposte giunte a concorso. Di fatto, l'oggetto del concorso era più in generale l'interdisciplinarità tra le arti nella sperimentazione elettronica dal vivo. Questo anche per dare un taglio ben preciso al concorso individuando una zona che riteniamo particolarmente innovativa e creativamente attiva.

MK: Pensi che il DVD sia un media in grado di restituire la natura delle performance? Qual è il livello di compromesso accettabile dal punto di vista della medializzazione?

Domenico Sciajno: Se parliamo di performances, il DVD è assolutamente

inaccettabile per riprodurle. Va al limitei inteso come catalogo, come documento/presentazione di lavori che però necessitano di essere fruiti dal vivo. Si parla tanto di crisi dei CD e presto ci sarà la moda dei DVD cui seguirà la crisi dei DVD che a loro volta verranno rimpiazzati sul mercato da qualche altra diavoleria. E' per questo motivo che ritengo fondamentale l'elemento performativo, perché è la dimostrazione che a fronte della crisi del supporto (paventata ma voluta dal mercato stesso) ci sarà sempre la possibilità di presentarsi al pubblico in carne ed ossa e fare ciò che un supporto non può rendere al 100%.

P possibilità che però, se non difendiamo e proteggiamo, verrà schiacciata o sostituita da continue invenzioni di natura commerciale o pseudo-virtuale.

---

www.ixem.it

Pirandelo E Il Box Multimediale

Bertram Niessen

Pirandèlo è l'incontro tra Andrea Gabriele, Marita Cosma e Claudio Sinatti, impegnati nel curare la musica, le immagini e i video di questa nuova collaborazione. Loro stessi lo definiscono come "un contenitore di musica, fotografia, video e scrittura; il mezzo di un viaggio che parte da un'organica e tangibile astrazione fino ad una cinematica e sinestetica narrazione". L'audio della performance live-media di Pirandélo (Andrea Gabriele aka MouLips) attraversa l'elettronica, l'ambient ed il pop in un viaggio onirico e spesso magmatico; gli elementi visivi sono diaproiezioni (Marita Cosma) e video (Claudio Sinatti) che si spostano tra gli schermi, suggerendo immersioni in mari caldi. L'inizio del 2005 segna la partenza del loro tour europeo dopo alcune preview italiane (come a lo Spazio Lima di Milano e il Netmage 05 di Bologna). Li abbiamo incontrati per parlare del loro live .

M.K.: È esatto dire che siete Sinatti + Mou, Lips!? Ovvero, vedete questo progetto come un incontro tra le due realtà o come una costruzione ex-novo?

Claudio Sinatti: E' stata la prima collaborazione tra Andrea e me. Dopodichè, assieme a Marita, abbiamo sentito il bisogno di iniziare un progetto nuovo che includesse tutti gli elementi che ci interessavano (il suono, le immagini, la narrazione...) e che ci permettesse di lavorare su materiale nuovo, di influenzarci direttamente e realizzare delle cose basate su di una struttura elaborata assieme.

Marita Cosma: Pirandèlo nasce dall'incontro delle nostre realtà e più che qualcosa di costruito, pensato, è una convergenza di vissuto, cercato, trovato.

Andrea Gabirele: E' sicuramente un progetto ex-novo

M.K.: Perchè il nome “Pirandélo”?

Marita Cosma: Tema di maturità: una partita a scacchi tra il verderosasperanzaspadatratta di un romantico Foscolo e i riflessi di buio nello specchio spaccato a terra da Pirandello in persona post-relatività einsteiniosa, come riflessi di luce di candela nell’ombra di un era. E Andrea che un giorno poi se ne esce con un raccontami-di-Pirandello e dal tema della
relatività all’insostenibile leggerezza dell’essere si è perduta una “l” e trovata una “è”.

M.K.: Lo spettacolo che ho visto allo Spazio Lima aveva una interessante integrazione di audio, loop video e diapositive manipolate con la sfocatura del proiettore (correggetemi se sbaglio). Sono sempre questi gli strumenti che utilizzate?

Claudio Sinatti: diciamo che sono gli strumenti più naturali. C’è stato molto poco di pianificato nella preparazione di questo live. Ognuno di noi ha messo in Pirandèlo quel che sentiva individualmente, sapendo già di avere un forte feeling con gli altri due. C’è una sintonia molto forte tra noi e questo ci ha permesso di basare il lavoro su “dettagli” come le scelte cromatiche, mentre il resto è venuto da sè. Credo che uno degli elementi che ci unisce è il fatto che siamo tutti e tre innamorati :)

Andrea Gabirele: Innamorati, bhè, Claudio ha ragione. Parlando invece di “integrazione” tra audio, video e dia, solitamente il primo passo lo faccio io creando la musica, ma sempre più spesso la mia musica, nello stesso momento in cui viene suonata, è pensata per delle immagini, o più precisamente per delle ‘situazioni’.. caldo, freddo, umido, colore. Poi, nei live accade che l’empatia tra Claudio e Marita crei delle forti sfumature a me nuove, ed è lì che mi perdo con “dolcezza” nell’improvvisazione.

Marita Cosma: Io e il diaproiettore siamo in buona amicizia ma ancora non ci conosciamo a fondo e, ritrovandoci di volta in volta in un contesto diverso, manteniamo il nostro dialogo sugli assi “sfocatura” e “ombra” per spaziare poi, a volte, nell’uso di oggetti ad-hoc. Di dia in dia come di momento in momento: combinazioni, di volta in volta, tra un umore, un rumore, un dolore, un amore e l’altro.

M.K.: Come gestite il rapporto tra audio e video? l'impressione è quella di un viaggio fluido e non necessariamente collegato. Non sembrano esserci degli eventi audiovisuali sincronici, è così?

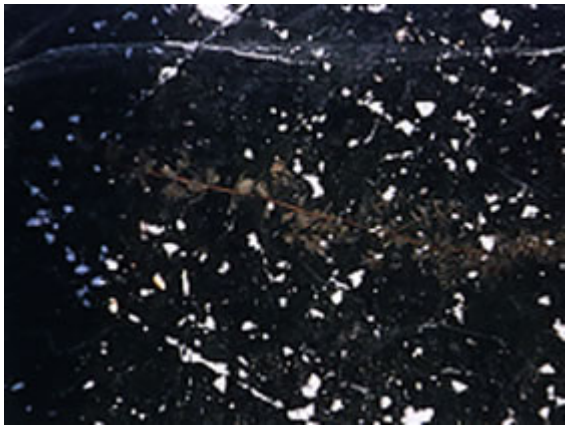
Claudio Sinatti: C'è un flusso onirico nei nostri live che credo risentirebbe di elementi teatralmente sincronici. Dal vivo i suoni e le immagini di Pirandèlo si inseguono e creano i propri occasionali sincronismi naturali, ma lasciano soprattutto spazio allo spettatore di trovare il proprio ritmo, i propri sinc. Credo questo sia un elemento molto importante delle nostre performance.

Marita Cosma: E' con mia meraviglia che il ritmo della pellicola si fa specchio sulla musica, superficie che ne condensa il vapore o calore, che ne distingue le gocce: come una sincronia mai esplicitata eppure desincronizzata e poi ridefinita su più livelli, asincroni in apparenza ma corali in presenza.

M.K.: Si basa tutto sull'improvvisazione, avete un canovaccio o una vera e propria partitura?

Andrea Gabirele: C'è una scaletta di brani (che puntualmente sbaglio). Ci sono files sparsi qua e là, ed a volte il file che apri non è quello che volevi. Almeno per me, l'improvvisazione determina parametri come la velocità, l'intensità, la durezza, la dolcezza, la struttura della musica. Il canovaccio della sera prima è una scusa per sentirsi "preparati"...

Marita Cosma: ci sono gli storyboard di Claudio, le .jpg delle dia e le tabelle audio/dia/video/audio scarabocchiate e/o stampate qua e là, ma poi c'è il live che le reinterpreta e riorganizza e vanifica e sublima. Come su di un pentagramma fluido.



M.K.: Nel vostro lavoro, l'interazione tra le diapositive e il video sembra

essere l'elemento visuale più interessante ma anche più difficile. Come affrontate la cosa?

Claudio Sinatti: Nel live attuale cerchiamo di utilizzare le due fonti come layer separati di un'unica immagine. Marita ha trovato un modo per rendere animate le diapositive proiettate, mentre molti miei loop si sono rallentati, sono diventati più statici. Questo crea un compromesso in cui foto e video si confondono e l'immagine diventa una sola. Un altro importante punto di fusione tra i media è il colore: sia nel video che nelle dia abbiamo alcuni elementi che sono quasi esclusivamente macchie di colore, altri che sono (o sembrano) più tangibili, delle forme. Marita ed io cerchiamo di sovrapporre elementi diversi, così una dia rossa tinge un volo di uccelli o un loop blu colora la foto di un albero...

Andrea Gabriele: Sono entrambi innamorati...

Marita Cosma: Senza paura. Quando mi tremano le dita per lo stupore so che i pixels stanno danzando la loro sinattica danza e mi commuovo. Che poi Claudio e io cerchiamo anche di capire le necessità delle note per incontrarle, seguirle, affiancarle o portarle fino ad un sorriso o allo sguardo che segna la chiave di violino, definendo e ridefinendo ogni stop&go over and into the sound as well as on and into the spaces, ma diamo anche, indefinitamente e con gioia, il fianco alle loro fuggevoli identità. Senza remora, come fossimo ancora e sempre alla ricerca e ogni caso valesse tanto quanto una coordinata (x, y, z)=eureka![cilck]altro frame, altro accordo, altro file, altra pix.

www.avatar41.org

---

www.claudiosinatti.com

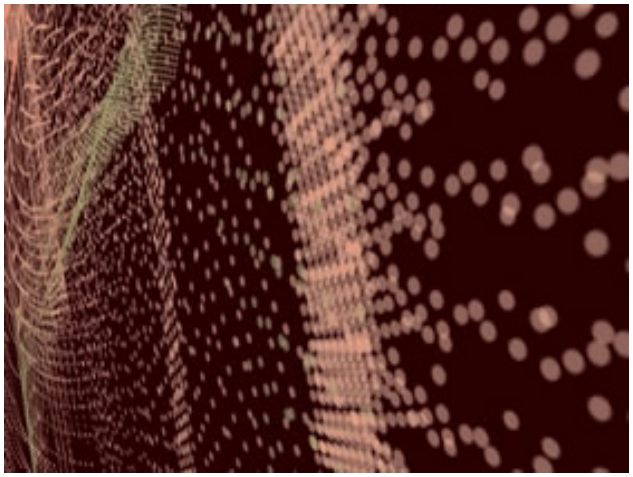
www.grainproject.it

www.trukalone.com

www.fotolog.net/notmyself/

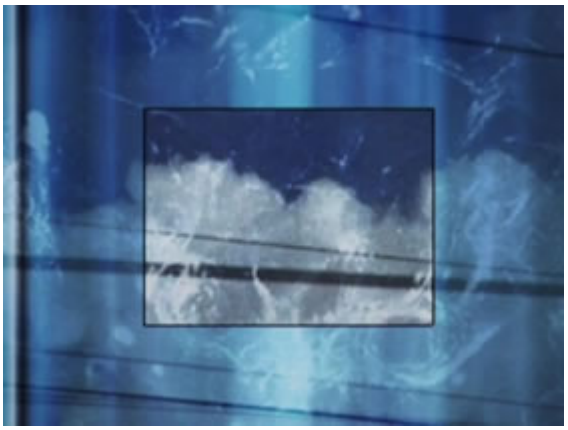
Chalet 05, Italia Presente!

Lorenzo Tripodi



"A slightly subversive/humouristic way of dealing with the artworld". Così i curatori Lillevan (visual artist, l'altra metà di Rechenzentrum, www.lillevan.com) e Peter Lang (guest-curator al Künstlerhaus Bethanien' Berlino www.bethanien.de) definiscono gli intenti di Chalet 05.

Si tratta di un evento contemporaneo alla Transmediale 05 che avrà luogo dal 6 al 12 febbraio a Berlino, in un padiglione modulare prefabbricato degli anni sessanta installato dal gruppo Anticolor (www.anticolor.org) nei paraggi del Maria, locale che ospiterà gli eventi della ClubTransmediale. I curatori hanno invitato una dozzina di artisti nel contesto ampio delle arti elettroniche, tra cui Katharina Löfström, Mikomikona e Otolab, a esibire dei frammenti della loro produzione audiovisiva in una installazione di monitor LCD che si rifà alla fruizione di una esposizione di quadri 'tradizionali' in un museo.



L'intento dichiarato è quello di sollevare una discussione su quanto possa un opera d'arte digitale essere considerata analogamente ad un opera pittorica. La contraddizione è ulteriormente accentuata con l'intenzione di vendere le opere in questione tramite asta su E-Bay... che cosa dunque significa vendere un opera digitale, intrinsecamente costituita di una identità distinta dal supporto che la ospita? Chi troverà interessante 'aquistare' un opera, la cui unicità è solo virtuale, in quanto flusso di dati potenzialmente

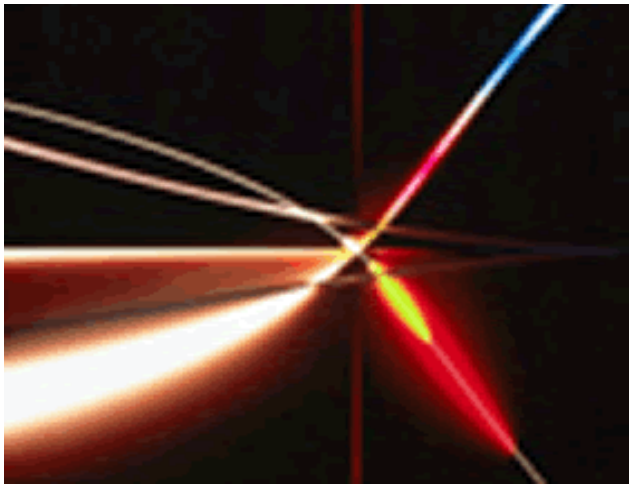
duplicabile a piacimento, indipendente dal supporto che la reca?.

---

www.clubtransmediale.de/index.php?id=1209

Con L'arte Nella Mente E La Mente Nell'arte

Luigi Pagliarini



In che relazione sono arte e mente? Che ruolo ha la scienza nell'esplicitarsi di tale legame? Quale di queste discipline guida il processo di evoluzione del pensiero umano?

Non è affare semplice cercare di dare una lettura della storia dell'arte moderna in relazione all'evolversi delle tecnologie e delle scienze che studiano i processi mentali. L'analisi teorica sottostante il presente scritto tocca molteplici ambiti e passa attraverso secoli di storia e, di conseguenza, necessiterebbe di una trattazione analitica e profonda. Per ovvi motivi di spazio editoriale, in questo articolo si enunciano determinati principi e si riassumono diversi concetti giustificando a malapena le ipotesi sottostanti.

Una mia profonda convinzione è che tra arte e mente ci sia sempre stato un legame intrinseco, forte ed inestricabile. Viceversa, ciò che trovo si sia evoluto, storicamente, è la leggibilità di tal legame. Difatti, mi sembra di capire che, con il progredire della cultura e del processo di tecnologizzazione delle civiltà umane, la visione "arte e mente" diventi man mano più evidente, e che oggi sia pressoché palese e tangibile. Ma facciamo un breve passo indietro nel tempo e cerchiamo di tracciare un filo logico di questa storia.

Nel mondo dell'arte, dopo secoli di apparente latenza, con buone probabilità, un primo grande passo verso l'esplicitazione del rapporto arte e mente è stato compiuto da autori storici quali Van Gogh, Picasso e Duchamp (ma anche da molti altri meno noti) che fecero della stessa mente l'esatto centro gravitazionale della loro esperienza artistica. In sostanza le loro vite e la loro produzione dimostravano che la poetica e la dialettica artistica tornavano verso le loro stesse origini. Alla mente, appunto. Ancor meglio, più in là, dopo la metà del ventesimo secolo, dopo la formulazione dei

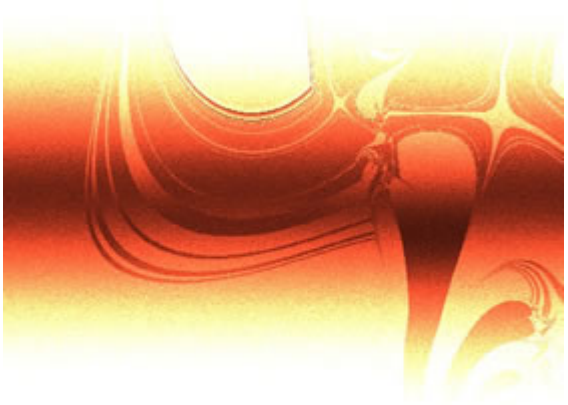
fondamenti teorici della psicologia e della psicoanalisi (da Jung e Freud alla Gestalt e al Comportamentismo), il rapporto tra arte e mente diveniva focale, e comunque non più trascurabile.

Come se rinati dalle ceneri del Futurismo, nascevano e crescevano astrattismi e, soprattutto, concettualismi d'ogni forma. Alcuni assolutamente biechi, ma diversi altri ricolmi di reale valore estetico e del più potente e sano senso artistico. Rimane che in quegl'anni, all'interno del mondo dell'arte, un approccio mentalistico dimostrava esser diventato estremamente qualificante, se non addirittura necessario, per la produzione di opere d'arte significative. Di fatto, in un continuo rincorrersi, arte e scienza proseguivano verso l'analisi profonda del pensiero.

E' così che, tra gli anni sessanta e gli anni ottanta, la ricerca stilistica in tal senso si spingeva ancora oltre grazie ai diversi movimenti, quali ad esempio Fluxus, Eventualismo e via discorrendo, le cui scuole d'arte ponevano (e tuttora pongono) le teorie della mente al centro della loro ricerca estetica, questa volta in maniera estremamente consapevole. Viceversa, nel contempo le discipline psicologiche, quali psicologia della percezione, della forma, del colore e quant'altro, evolvevano i loro fondamenti teorici innestando in tal modo un processo simbiotico tra cultura artistica e cultura della mente che portava verso una maggior conoscenza dell'estetica e dei suoi principi fondamentali.

Ora, mentre le avanguardie artistiche osservavano l'evolversi della semeiotica e di simbolismi ispirati al cervello e alla sua relazione con "essere", negi 'anni novanta si avviava un processo, in tal senso, rivoluzionario. Difatti, nello stesso periodo, nascevano, o per meglio dire si raffinavano, crescevano e si solidificavano gli studi delle discipline informatiche, con una velocità ed una forza direttamente proporzionali all'accessibilità economica degli apparati digitali. Dal "Re Computer" alla telefonia mobile, dai lettori ottici alle videocamere e così via disocrrendo. In tal modo, una gran parte dei settori della ricerca scientifica fin ad allora dediti a studi psicologici tradizionali, ovvero centrati

su un forma “passiva” d’osservazione della mente e delle sue caratteristiche, si riversarono in ricerche sull’intelligenza artificiale che permetteva una sperimentazione “attiva” della stessa.



Nascevano così le simulazioni, le reti neurali e gli automi cellulari e diverse altre tecniche che intorno agl’anni novanta venivano magicamente catalizzate all’interno dell’Artificial Life (o Vita Artificiale). Questo settore della ricerca scientifica fu dapprima blasonato dai teorici della mente, ma dopo un quinquennio d’attività, la sua crescita divenne logaritmica. Credo che ciò accadde (ed accade) per via del fatto che questa disciplina ha il pregio d’osservare (ovvero simulare) la mente (ovvero i processi mentali) sia come singola entità che come entità inclusa in un corpo, in un ambiente, in una società e in un contesto evolutivo ontogenetico e filogenetico e, quindi, di rendere in un qualche modo investigabili quesiti atavici che da sempre assillavano l’uomo, quesiti che fino a qualche anno fa erano assolutamente imperscrutabili se non inapprocciabili.

In altre parole, con la massificazione dell’informatica nasceva una nuova filosofia della mente e parallelamente allo sviluppo di questa nuova concezione del pensiero e dell’intelligenza si svilupparono nuove tendenze e discipline artistiche. Viene da chiedersi: quale disciplina muove l’altra nella brama di sapere cos’è la mente e cos’è l’intelligenza? Arte, scienza o informatica? Sicuramente l’elettronica (in senso più ampio ed “analogico”) sin dagli albori, dai primi studi di Tesla e di Volta, passando per Nam June Paik e mille altri, aveva lasciato intuire le sue forti potenzialità artistiche – quelle scientifiche sono ovvie – e la sua forza d’urto sul sistema umano e, in particolar modo, sulla mente dell’uomo. Vi faccio qualche esempio banale: la Tomografia Assiale Computerizzata (meglio nota come TAC), l’Elettrocardiogramma, la Macchina della Verità fino a giungere a Stellarc, alla teoria del Corpo Invaso e all’idea del Cyborg.

Quando agl’inizi degl’anni novanta, forte dei fondamenti teorici classici dell’Artificial Life, Karl Sims presenta il primo studio sull’arte evolutiva, denominato Genetic Images (che consta di una popolazione di

immagini lasciate evolvere dal calcolatore con l'ausilio di un algoritmo genetico fedele alla teoria classica di Darwin), scopperà un'autentica bomba sotto le fondamenta del mondo dell'arte. Tal esplosione da il via al Cambriano dell'arte "intelligente", cioè a tutta quella produzione artistica che fa un esplicito riferimento ed uso di tecniche d'intelligenza artificiale.

In quegl'anni, all'oscuro degli studi di Sims e in modo del tutto inconsapevole, mi trovavo a costruire l'Artificial Painter (1993/1994) che sarebbe stato storicizzato come il primo strumento artistico a far uso di reti neurali (oltre che dei famosi algoritmi genetici usati da Sims). Attraverso questo software fu possibile rendere evidente in che misura fosse divenuto praticabile, attraverso l'A.I., il mettere in relazione l'idea di mente con quella di arte: l'Artifical Painter, difatti, fa uso di cervelli artificiali (ovvero una serie di reti neurali) per creare artefatti estetici (immagini) scelti da un cervello naturale (cioè, attraverso la selezione di immagini evolute con un algoritmo genetico).

Da quel momento in poi iniziarono a proliferare applicazioni di stampo artistico legate alle teorie dell'intelligenza artificiale fin quando, negl'anni immediatamente precedenti al volger del millennio, nell'impressionante corsa agl'armamenti a cui ci sta abituando l'evoluzione tecnologica dell'uomo, tutto ciò andò a collidere con l'evoluzione delle macchine e, di conseguenza, a colmare quel desiderio intrinseco nell'uomo moderno: la creazione di un suo corrispettivo meccanico, l'agognato Frankstein. In altre parole, nasce la robotica.

Nella mia esperienza diretta in tale settore, solo pochi anni più tardi, intorno al 1997, mi trovavo a lavorare, parallelamente ad altri laboratori di ricerca come quelli americani (CMU, MIT, ecc.) e quelli giapponesi (Sony, Honda, Bandai ecc.), in collaborazione con il dipartimento d'Intelligenza Artificiale di Edinburgo e la LEGO, alla costruzione dei primi robot a basso costo (i LEGO MINDSTORMS) e di massa e con forti potenzialità di permeabilità nel mercato e nella società. Di lì alla robotica d'arte il passo fu brevissimo e nel 1998

elaborammo (in una produzione che coinvolgeva diversi membri del LEGOlab in Danimarca) i primi esempi di robotica intelligente applicata all'arte. Danza, pittura, e musica furono i nostri primi esperimenti di robotica d'arte. Da subito capii o perlomeno, intuii che questa disciplina sarebbe stata altrettanto esplosiva sia in termini di studio della mente che in termini artistici.

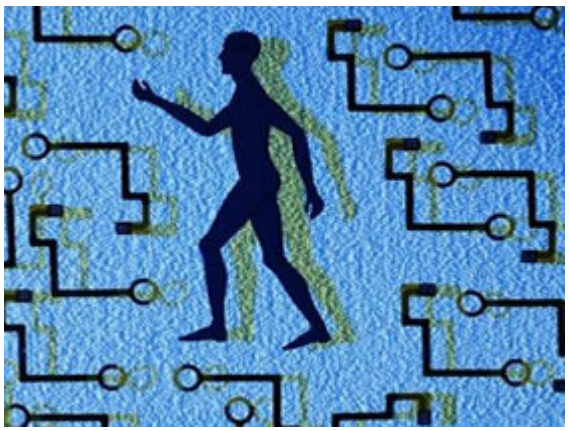
Dopotutto, in psicologia, da Gibson passando per Beatson, era già stato teorizzato ciò che era più che chiaro a tutte le filosofie orientali, ovvero l'inseparabile coesione di corpo e mente (ma anche di mente ed universo), coesione che la meccanica tradizionale, coadiuvata dalle nuove tecnologie elettroniche e dagl'emergenti paradigmi dell'intelligenza artificiale sembrava, attraverso la robotica, poter esser messa a disposizione di quegli scienziati e di quegli artisti impegnati in una costante ricerca delle relazioni tra uomo e natura.

Cogito Ergo Sum...computer

Marco Mancuso

Frigoriferi in grado di fare la spesa? Direttori d'orchestra con le sembianze di un robot di 50 centimetri? Veicoli senza pilota? Videogame popolati da creature sintetiche in grado di imparare e ragionare? Dinosauri meccanici? Sistemi avanzati di controllo? Ciò che la mente più fervida era solo in grado di immaginare fino a poco tempo fa, oggi è reale, si chiama intelligenza artificiale ed è arrivata nelle nostre vite per rimanerci.

Ma partiamo dalle definizioni. Sgombriamo il campo dagli equivoci e cerchiamo in questa breve trattazione di fornire un quadro quanto più dettagliato di un campo di ricerca estramamente vasto e in rapida rivoluzione, che negli ultimi tempi trova sempre più riscontri e manifestazioni anche in ambito artistico. Per intelligenza artificiale si intende un artefatto tecnologico in grado di svolgere funzioni che caratterizzano non solo il movimento ma anche il pensiero umano: psicologia, fisiologia e tecnologia in parti uguali. Strutture che saranno presto in grado di provare emozioni, di comunicare e di sapersi adattare e reagire alle più diverse situazioni. Computer in grado di apprendere, evolvere e imparare dai propri errori. Dalla cultura cyberpunk, questa sembra essere la vera sfida dell'intelligenza artificiale di domani.



Molteplici sono dunque gli esempi di intelligenza artificiale nella vita di tutti i giorni, alcuni già presenti oggi sotto i nostri occhi, altri in arrivo tra domani e dopodomani. Dal programma ELIZA (scritto nel 1965 da J. Weizenbaum) in

grado di simulare un dialogo derivante da una seduta psicanalitica, passando per il computer Deep Blue che nel 1997 sconfisse lo scacchista russo Kasparov, si è arrivati oggi a una serie di applicazioni pratiche che stupiscono proprio per la loro capacità di integrarsi silenziosamente nel mondo reale. Vediamone alcune:

– Pianificazione: gli agenti remoti della NASA, a milioni di chilometri dalla Terra, sono in grado di controllare e pianificare le operazioni di un veicolo spaziale. Senza considerare che nel 1991, durante la guerra del Golfo, la pianificazione del trasporto di 50.000 veicoli delle truppe Usa fu affidato a un sistema di intelligenza artificiale.

– Domotica: la casa intelligente. La robotica cognitiva trova in questo settore la strada più veloce per entrare nelle nostre vite. Sensori per monitorare apparecchi, impianti, fughe di gas ed elettrodomestici, robot in grado di essere di aiuto a disabili e anziani. Macchine in grado di parlare in linguaggio naturale, capaci di cogliere sottintesi, ambiguità e arguzie delle conversazioni. Dalla Digital Home di Intel alle eleganti cucine Merloni, il futuro è nella demotica.

– Controllo: il sistema di visone ALVINN è addestrato per guidare un veicolo. Posizionato su un automobile in viaggio attraverso gli Stati Uniti per 2850 miglia, ha guidato in autonomia per il 98% del tempo.

– Comprensione del linguaggio: il programma PROVERB, sviluppato da Littmann del 1999, risolve complicatissimi cruciverba. Senza dimenticare tutto ciò che concerne la ricerca di informazioni in internet e i territori dell'identificazione vocale e della comprensione del linguaggio.

– Gioco: il libro AI Game Development di Alex J. Champandard testimonia la grande evoluzione dell'I.A. nei videogiochi di ruolo, da strumento per creare illusioni a mezzo in grado di generare creature sintetiche autonome.

Ma il territorio di ricerca più affascinante, in grado più di tutti gli altri di colpire l'immaginario collettivo, è senza dubbio il fertile terreno di incontro tra I.A e robotica. Dai robot da intrattenimento, a quelli domestici, da quelli operanti in campi come la sicurezza, la medicina e i servizi, a quelli in grado di sviluppare interazioni uomo-macchina e macchina-macchina. Progetti come il cagnolino AIBO e l'agile QRIO della Sony, il simpatico PAPERO della Nec, l'umanoide ASIMO della Honda e moltissimi altri sono creature biomorfe in grado di riprodurre comportamenti umani o animali. E forse un giorno saranno anche in grado di replicarne i comportamenti e

le emozioni. Il tentativo di creare un vero e proprio network di chip, una serie di neuroni al silicone che possano imitare le funzioni tipiche delle cellule del cervello umano e animale, non sembra più un'impresa impossibile. Essi, robot, stanno arrivando.

Architetture Liquide Dalla Galassia Turing

Tiziana Gemin

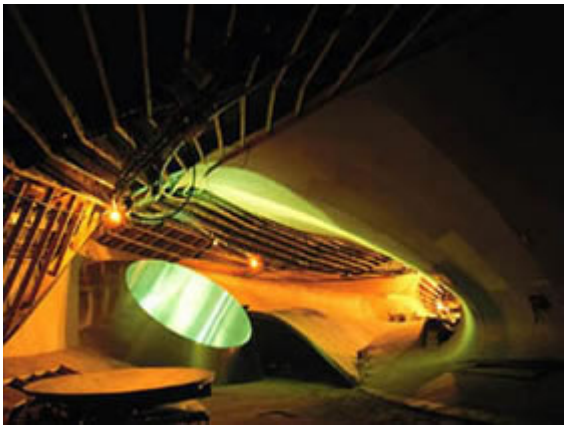
Con l'avvento delle nuove tecnologie mediatiche sono state prodotte riflessioni importanti sui concetti di spazio, di tempo, di materia e di informazione in diversi campi, tra cui quello dell'architettura. È mutato il nostro modo di conoscere e di vivere l'ambiente e sono state introdotti nuovi modi di relazionarsi a vecchie e nuove categorie; a queste novità la disciplina delle costruzioni spesso non riesce più a dare forma all'interno delle sue classiche convenzioni.

L'ultimo decennio ha visto una ricerca di nuovi linguaggi e un modo di operare diverso, radicale, strettamente connesso al mondo del digitale. L'architettura contemporanea cerca una possibile espressione del mutamento della concezione spaziotemporale e del tipo di cultura emergente; ed è attraverso l'informatica che gli architetti cercano di percorrere strade sinora inaccessibili. La tecnologia diventa strumento di lavoro che amplia la gamma di possibilità del linguaggio ed è anche significato e fine stesso della rappresentazione; l'architettura diviene quindi in tal modo oggetto della propria attività stessa, con un accento che si potrebbe definire "meta-architettonico".

Alcuni progetti recenti sarebbero incomprensibili senza l'avvento della modellazione digitale e una certa produzione contemporanea sarebbe impensabile senza l'ausilio del computer; poiché qui ciò che viene rappresentato è la tecnologia in quanto tale, che non può essere rappresentata se non tramite se stessa. Le forme che ne derivano ci introducono ad una "architettura liquida", intesa come dissolvimento, liquefazione dei fondamenti classici dell'architettura. Si parla quindi di una transarchitettura, che mira al superamento della dicotomia tra mondo fisico e mondo virtuale, fondendo materia e informazione in un'unica struttura ibrida e cercando di costruire, oltre ad edifici, esperienze;

questo tipo di architettura connette percezione e azione, e per rendere possibile tale unione, fluidifica il mondo. L'immagine che ne deriva diviene un miscuglio di realtà e sogno, visione di forze invisibili.

Nuove interconnessioni si creano, rendendo necessario un continuo scambio d'informazioni fra l'ambiente e il corpo e, grazie all'elettronica, l'edificio acquisisce proprietà sensoriali, flessibilità e interattività, che lo accomunano, più degli edifici tradizionali, a un organismo vivente. Si crea così una continuità tra corpo e costruzione. Scienza, tecnologia e architettura si confondono per dare vita a forme tra l'organico e il meccanico; sono forme che derivano dai modelli generativi della natura, e li fondono con i principi della costruzione, dando luogo a un'architettura che si può definire "biocostruttivista".



La struttura rappresentativa derivante, che modella l'architettura secondo le diverse azioni umane, non è codificabile come una forma tradizionale, è piuttosto indeterminata, ibrida: poiché media diversi creano insolite contaminazioni. Per tale pensiero architettonico, l'approdo non deve necessariamente essere rappresentato dalla sua costruzione fisica, in un luogo reale; tali immagini utopiche possono restare all'interno dell'immaginario digitale stesso, in un indeterminato ciberspazio, come già teorizzò Marcos Novak nella metà degli anni ottanta; solo ultimamente viene ricercato un rapporto possibile con i metodi della produzione.

Lars Spuybroek, dello studio NOX di Rotterdam, è un giovane architetto fra i più sperimentali, impegnato nella formulazione di nuove teorie progettuali legate all'informatica. L 'architetto olandese ha un approccio anticonvenzionale al progetto, con un disegno digitale che nega le convenzioni e cerca di creare una rappresentazione del concetto, libera da ogni costrizione di tipo costruttivo o comunicativo. Pur nella sua originalità, però, NOX riesce ad essere anche produttivo, e diversi edifici in Europa possono testimoniare la sua tendenza a coniugare teoria e pratica. Diamo qui di seguito alcuni esempi del suo lavoro:

D-TOWER

E' un'opera pubblica per la città di Doetinchem, Olanda, costruita nel 2003. Consiste in tre parti strettamente correlate fra loro: torre-scultura interattiva, questionario e website; è un ibrido, un miscuglio di media differenti, dove l'architettura è parte di un più grande sistema interattivo di relazioni. La forma è curiosa, indeterminata, vaga, sembra quasi organica: ricorda un insetto, ma con dettagli che spaziano dallo stile delle volte gotiche agli studi per la Sagrada Familia di Gaudí, in cui si combinano geometrie standard e non. È una struttura luminescente alta 12 metri, il materiale è un laminato di fibra di vetro, sorretto da una struttura di acciaio tubolare. Led illuminano dall'interno l'edificio.

Il colore della torre è dato da un computer che processa le risposte date in un questionario di 300 domande, a cui rispondono ottanta abitanti selezionati; il questionario riguarda quattro emozioni quotidiane correlate con altrettanti colori: odio/verde, amore/rosso, felicità/blu, paura/giallo. Il questionario, scritto dall'artista olandese Serafijn, che ha collaborato con NOX, pone domande che evolvono nel corso dell'anno: cominciano amichevolmente su temi generali per diventare più dettagliate e inquisitorie verso dicembre.

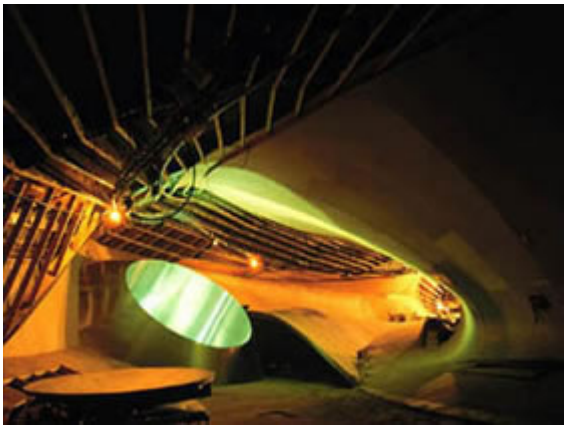
Il sito, www.d-toren.nl, opera su due livelli: uno globalmente accessibile, l'altro localmente e solo con password. Mostra quale emozione è più forte, e ogni sera la torre prende il colore dell'emozione principale del giorno traslando il sondaggio virtuale in un messaggio urbano. Il locale informa quindi il globale. Un oggetto urbano mostra così i sentimenti nascosti della città attraverso una rappresentazione fisica di dati e ne ne amplifica gli umori.

H2O EXPO

E' un museo interattivo costruito in Olanda nel 1997, ed è basato

completamente sul concetto di liquido: la sua forma è confusa, biomorfa. Gli spazi interni dell'edificio sono invasi dall'acqua a seconda delle maree. In questo edificio cambia la logica dello spazio espositivo nel rapporto tra spazio e visitatore. A differenza di quanto accade in altre strutture museali, muoversi e vedere non sono attività distinte: le immagini e i suoni che emergono dipendono dall'attività dei visitatori, l'immagine è relazionata al movimento.

Nello spazio avvengono mutamenti continui, è un'architettura sinestetica che si trasforma attraverso proiezioni video, immagini, luci, colori, suoni, e il visitatore diventa il direttore del padiglione, attraverso sensori elettronici diversi, disseminati in tutto l'edificio. Nessuna parte dell'edificio è orizzontale, nessuna pendenza è costante, cambia la logica architettonica: non esiste più la distinzione tra muri, pareti e soffitto, tutto si fonde simultaneamente nella connessione della superficie di percezione, il muro, con la superficie d'azione, il pavimento. L'assenza di angoli nel padiglione non permette una percezione prospettica e un controllo visivo dello spazio. Obiettivo è il decentramento del corpo e il non equilibrio è la vera base di questo edificio, in una miscela interattiva di soggetto e oggetto, e relazione fra habitat e comportamenti emergenti.



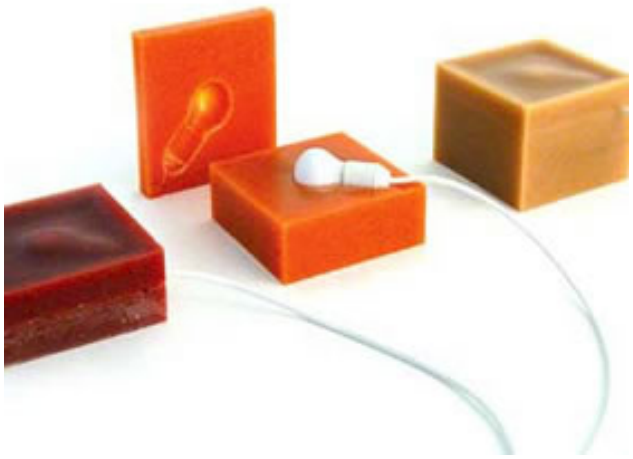
SON-O-HOUSE

Funziona secondo primcipi analoghi ed è sostanzialmente un edificio per meeting informali e relax. nella città di Breugel, sempre in Olanda.

Sul lavoro di NOX è uscita una monografia nel 2004, NOX. Machining architecture, scritta dallo stesso Lars Spuybroek ed edita da Thames & Hudson a Londra nel 2004.

Segnalazioni Interattive – Prima Parte

Luca Simeone



NOT-SO-WHITE WALLS

L'interaction Design Institute di Ivrea continua a progettare interessanti prototipi, sfruttando in maniera creativa le nuove tecnologie. Dario Buzzini ha presentato un progetto per una carta da parati interattiva, una pellicola elettronica che può ricoprire le pareti delle nostre stanze, visualizzando testi ed immagini tramite un display a due colori. Tra le altre cose, Not-so-white Walls può mostrare SMS, email ed immagini scattate da telefoni cellulari.

EMERGENT SEMANTICS

Una frontiera di ricerca molto interessante riguarda le procedure di classificazione delle informazioni presenti sul web.
Fino ad oggi, gran parte dell'attenzione mediatica è stata riservata al progetto sul Web Semantico condotto dal W3C (World Wide Web Consortium – www.w3.org). Con un po' di semplificazione, si potrebbe dire che il W3C propone di assegnare ad ogni contenuto presente sul web dei codici semantici che consentano di classificare il contenuto. In altri termini, prima di pubblicare un qualsiasi contenuto sul web, l'autore deve anche compilare dei campi aggiuntivi che aiuteranno i motori di ricerca a catalogare i file pubblicati.

In una prospettiva radicalmente diversa, i laboratori Sony hanno da poco presentato i primi risultati di un progetto di ricerca sulla Emergent Semantics. Nella Emergent Semantics le informazioni e i documenti pubblicati sul web vengono classificati automaticamente da agenti software che analizzano i tipi di files cercati, creati e scambiati dagli utenti durante le loro sessioni di file sharing e navigazione. Ad esempio, analizzando i singoli mp3 scambiati e cercati da gruppi di utenti, gli agents Sony sarebbero in grado di suddividere tutti

gli mp3 in generi armonici e di assegnare codici di appartenenza a ciascun mp3. Dato che il layer semantico di catalogazione letteralmente emerge dall'interazione degli utenti, il processo è automatico e meno dispendioso di quello proposto dal W3C. Attendiamo curiosi le prime applicazioni di questa tecnologia per valutarne l'effettiva efficacia.

URLARE AL PROPRIO FRULLATORE

Kelly Dobson, una ricercatrice del MIT Media Lab di Boston, ha recentemente presentato al Future Film Festival di Bologna un prototipo di frullatore comandato dalle urla dell'utente. Il frullatore della Dobson è dotato di un sensore audio, che interpreta le frequenze della voce umana e si attiva quando l'utente produce un suono simile a quello di un frullatore in azione. In altri termini, per accendere il proprio frullatore la Dobson semplicemente urla (e non ha bisogno di pigiare pulsanti di accensione). Inoltre, modulando l'intensità del proprio urlo, la Dobson può anche controllare la potenza e la velocità del frullatore. L'interesse di queste ricerche è legato alla sperimentazione di nuovi paradigmi multisensoriali di interazione ed empatia con le macchine.

---

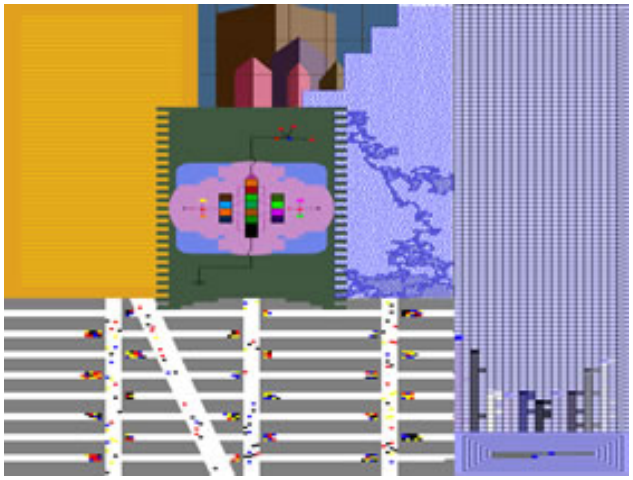
web.media.mit.edu/monster/blendie/

www.pollinatingconsciousness.com

www.eetimes.com/article/showArticle.jhtml?articleId=51201131

Segnalazioni Interattive – Seconda Parte

Simona Brusa



Tempi duri per la ricerca nel campo dell'interaction design in Europa: Il Media Lab Europe chiude i battenti. Ufficialmente la ragione per la volontaria messa in liquidazione dell'organizzazione e' una mancaza di accordo tra i principali azionisti (il governo irlandese e il Massachusetts Institute of Technology) sulla modalita' di raccolta dei fondi.

Svanisce cosi' una delle poche istituzioni in Europa dedicata alla ricerca interdisciplinare e internazionale intorno alle possibili tecnologie del futuro. Il Medialab all'atto della sua fondazione nell'anno 2000 aveva riunito un interessante gruppo di ricercatori (tra gli altri Rebecca Allen, Glorianna Davenport e Carol Strohecker) attorno a temi di scottante interesse per l'interaction design quali le interfacce multimodali, le esperienze immersive e il futuro delle relazioni umane mediate della tecnologia. Copiosa la lista di saggi e progetti prodotti, tra i quali Aura,Twisted Tales e EMG for Mobile Computer Interfaces (piu' informazioni disponibili nei siti dei gruppi di riferimento).

C'e' da sperare che la comunita' di interesse, di piu' di 100 persone, generatasi attorno a questo esperimento, possa continuare la propria attivita' altrove e sotto altre forme.

EYEBEAM ARTIST IN RESIDENCE PROGRAM

La organizzazione Eyebeam, attiva a New York nel campo della promozione della ricerca creativa intorno alla tecnologia, ha aperto la raccolta di proposte da parte di artisti per la realizzazione di progetti nel periodo Inverno/Primavera 2005. I vincitori avranno a disposizione un salario mensile di 1500$ e l'accesso a tutte le risorse necessarie per la realizzazione del loro progetto che potra' esprimersi sotto forma di oggetto interattivo, performance, software, installazione audio, video o

website. La scadenza per la presentazione e' il 15 febbraio. Agli artisti internazionali si raccomanda di inoltrare la propria proposta sei mesi prima della scadenza, quindi in questo caso i progetti proposti da artisti italiani ora saranno presi in considerazione per la successiva borsa di ricerca che partira' da luglio 2005.

UNA BIBBIA PER L'INTERACTION DESIGNER

Finalmente e' disponibile! Si intitola Physical Computing ed e' stato scritta da Dan O'Sullivan e Tom Igoe, due nomi familiari a chiunque si sia cimentato con l'arduo e incerto mondo dell'elettronica fai da te per la costruzione di artefatti interattivi. Fino a ieri i loro siti erano tra le poche fonti di consultazione a disposizione per reperire esempi e informazioni preziose; da oggi con questo ricco manuale forniscono il pratico aiuto che ogni designer o artista di estrazione non tecnica ha aspettato per anni. Il libro fornisce facili ed ordinati esempi di programmazione di microcontrollori per diversi tipi di progetto e tutte le informazioni di base per la costruzione di semplici circuiti alla base di ogni oggetto interattivo. Che siate un principiante o un esperto questo manuale non puo' mancare nella vostra biblioteca, e' l'anelata terra che avete sospirato nei perigliosi mari della frustrazione in cui ogni prototipo vi ha sospinto. Il libro e' disponibile in inglese su Amazon.com al costo di $29.99.

www.amazon.com/exec/obidos/tg/detail/-/B9200346X/qid=1109903691/sr=8-1/ref=pd_csp_1/002-248050-1894466?v=glance&s=books&n=507846

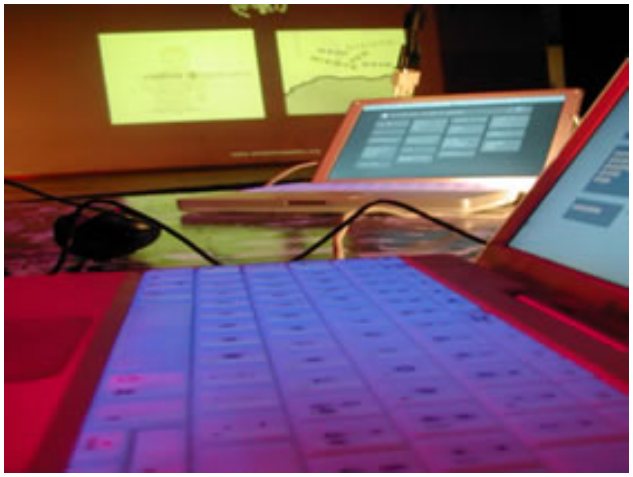
---

www.eyebeam.org/about/news/OpenCalls0105.html

www.mle.ie/news/release.php?id=76

Possiamo Parlare Di Design Interattivo?

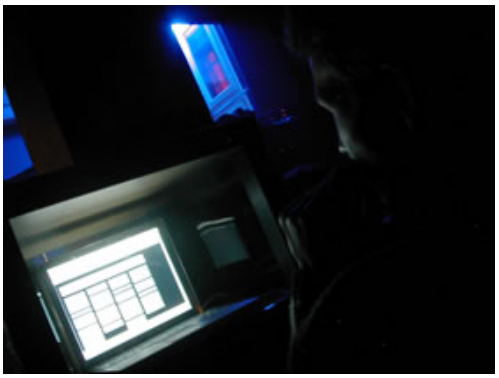
Teresa De Feo



Che cos'è l'interaction design? Chi sono stati i pionieri di questa disciplina? Perché interaction design?

La definizione interaction design viene coniata nel corso degli anni '80 da tale Bill Moggridge (co-fondatore IDEO) e Bill Verplank (interaction designer e human-factor engineer) per definire ciò che in precedenza era noto come ' user-interface design » ritenendo necessario considerare il design dell'interfaccia per gli utenti come una disciplina integrata al processo di sviluppo del prodotto. I presupposti teorici verranno creati nell'ambito della ricerca sia accademica che industriale rivolgendo l'attenzione alla natura cognitiva dei sistemi interattivi.

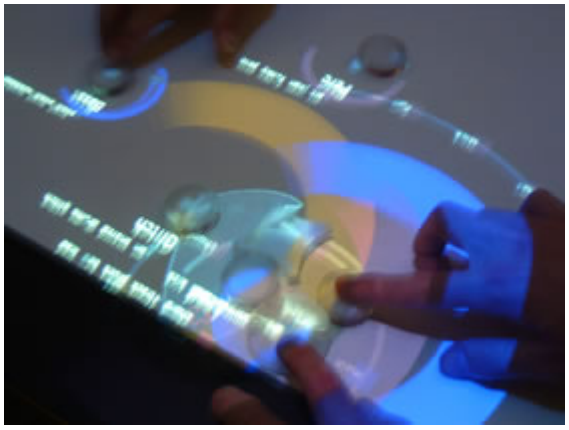
Nasce a Parigi l'Associazione Europea di Ergonomia Cognitiva (EACE), era il 1987. Lo statuto così recitava: "L'ergonomia cognitiva ha come oggetto di studio l'interazione tra il sistema cognitivo umano e gli strumenti per l'elaborazione di informazione. La conoscenza prodotta da questo studio è utilizzata per supportare la progettazione di strumenti appropriati per i più svariati usi, dal lavoro, all'educazione, al divertimento". Ciò che si riteneva ormai inappropriato nella progettazione dei dispositivi interattivi era l'approccio meramente ingegneristico ed il relegare quindi il "confezionamento" dell'interfaccia con l'utenza ad una fase successiva al lavoro dei programmatori dei codici. Il suggerimento era rivolgere la ricerca, non solo al miglioramento della funzionalità del prodotto tecnologico, ma al tipo di attività che si poteva svolgere con esso e di conseguenza considerare la centralità dell'utente all'interno di questo processo.



Farà scuola negli Stati uniti Donald Norman, uno dei fondatori della Società di Scienza Cognitiva,vice presidente del gruppo di ricerca sulle tecnologie avanzate di Apple Computer e autore dei saggi User Centered System Design e The Psychology of Everyday Things. In questa direzione, concretamente, uno dei primi tentativi,che vede coinvolto anche Bill Verplank, sarà la realizzazione dell'interfaccia utente grafica Xerox Star che anticipa l'interfaccia grafica utente Macintosh (1984). Si incomincerà a parlare di user friendly, una tecnologia amica degli utenti.

Nel 1991 nascerà l'IDEO, cretata da David Kelley, Mike Nuttel e Bill Moggridge una delle più influenti, a tutt'oggi, agenzie mondiali di consulenza dedicata alla progettazioni di prodotti, servizi ed ambienti basati su un approccio user-centred design. All'IFEO va il merito di aver realizzato la convergenza tra industrial design e product engineering.
Verranno creati laboratori e gruppi di ricerca: l'Aesthetics and Comunication Group al MIT Media Lab, Human Interface Group alla Apple Computer, The Sacred World Fondation (India), Human Computer Interaction alla Standford University, il Computer Related Design alla RCA (Royal College of art, London) .

In Italia la formazione per interaction designer approda nel 2000 con l'Interaction Design Institute di Ivrea, ad oggi unico in Europa ad offrire un Master in questa disciplina. L'istituto unisce e collabora con autorità mondiali nel campo dell'Interaction Design e settori correlati, tra loro oltre a Bill Moggridge, Bill Verplank, David Kelley (Fondatore e presidente di IDEO), John Maeda (Direttore del Gruppo di Estetica e Computation Group al MIT Media Laboratory), Ranjit Makkuni (Direttore di Sacred World Foundation a Nuova Deli), Ettore Sottsass



Si può definire come interaction design quella disciplina in grado di progettare nuove modalità di interazione tra la persona ed il prodotto tecnologico, di unire la semplicità dell'utilizzo dell'oggetto alla funzionalità del software, di realizzare una tecnologia che risponda realmente ai bisogni dell'utenza e che sia di arricchimento alla vita sociale e

culturale. L'interaction design si avvale dell'approccio, metodi e visioni di svariate discipline: dall'ingegneria del software ed hardware all'architettura, dal product design e graphic design alla sociologia, ergonomia e psicologia.

Ma al di là della definizione l'interaction design risponde ad una domanda, che apre una questione sostanziale. La domanda è di John Thackara (direttore insieme a Kristi von Riet di Doors of Perception) ed è questa: "Ebbene, ora abbiamo tutta questa tecnologia. Ma a cosa serve?" Vedremo. La risposta agli interaction designers

Per saperne di più sull'interaction design:

FORMAZIONE E RICERCA

Interaction Design Department of the Utrecht School of the Arts, Utrecht, Holland - http://english.hku.nl/hku/show/id=59229

Interaction design of Royal College of art, London United Kingdom www.interaction.rca.ac.uk/

Human Computer Interaction, Standford University, USA http://hci.stanford.edu/

Interactive Telecommunication Program, Tisch School of the Arts, New York University, USA http://itp.tisch.nyu.edu/page/home

Interaction Design Centre, University of Limerick, Ireland /www.idc.ul.ie/

Interaction Design Institute Ivrea, Italy /www.interaction-ivrea.it/it/index.asp

LABORATORI E GRUPPI DI RICERCA, AZIENDE ASSOCIATE

Medialab (Media Laboratory), MIT (Massachusset Institute of Technology), USA www.media.mit.edu/

Philips Design www.design.philips.com/About/Design/Index.html

Ideo, (Palo Alto, San Francisco, Londra, Monaco, Tokyo, Chicago) www.ideo.com/

Antenna Design, New York, USA /www.antennadesign.com/

Livework, London, UK www.livework.co.uk/

Australasian CRC for Interaction Design Pty Ltd (ACID) www.interactiondesign.qut.edu.au/

IDBias Interaction Design, Palo Alto, USA /www.idbias.com/

Sacred World Foundation & Sacred World Research Laboratory, New Delhi, India
http://www.sacredworld.com/

INCONTRI E CONFERENZE

Doors of perception, Amsterdam, Holland
www.doorsofperception.com/

Doors of perception, New Delhi, India
http://doors8delhi.doorsofperception.com/

Sigghi, Special Interest Group on Computer-Human Interaction, Europe, USA
www.acm.org/sigchi/

RIVISTE ONLINE

Idearium
http://www.idearium.org/d/

Translate easy
http://www.translate-easy.com/

LIBRI

Essere digitale, Nicholas Negroponte, Sperling & Kupfer,1995

Interaction Design, Preece Jenny; Rogers Yvonne; Sharp Helen, Apogeo

Interfacce a misura d'uomo(Human Interface), Jef Raskin, Apogeo, 2003

Emotional Design, Donald Norman, Apogeo (edizione italiana)
Dall'oggetto all'interfaccia. Gui Bonsiepe – Feltrinelli editore, 1985

The art of human-computer interface design, Brenda Laurel, Addison-Wesley Professional, 1990

Tra Architettura E Interaction Design

Maurizio Scalzi

La recente ricerca nell'ambito dei media interattivi ha sviluppato un notevole interesse nei confronti dello spazio fisico, ponendo le basi per una convergenza significativa tra l'architettura e la progettazione dell'interazione. Cerchiamo di osservare evoluzione di questo rapporto, guardando in particolar modo alla progettazione di quegli spazi pubblici pensati per essere vibranti luoghi di incontro, scambio e creatività situata, quali i musei, i centri per l'arte contemporanea, gli spazi per la performance, auditoria ed exploratoria.

Toyo Ito ha proposto la visione di un edificio-torre dalla pelle che muta al mutare delle condizioni ambientali circostanti, primo tra tutti il soffio del vento. Nei progetti allestitivi artistici di Studio Azzurro lo spazio fisico è passato dall'essere considerato mero contenitore di eventi a quello di luogo dell'interazione per eccellenza. Anche spontanei luoghi di aggregazione delle nostre città, come le piazze o gli spazi di transizione, hanno visto innestarsi nella loro materia tradizionale componenti ad alto contenuto tecnologico, a seguito delle stravaganti idee di altrettanto originali team interdisciplinari che hanno guardato a questi spazi con l'obiettivo di supportarne le interazioni tra gli individui e sollecitarne un coinvolgimento sensoriale più ricco.

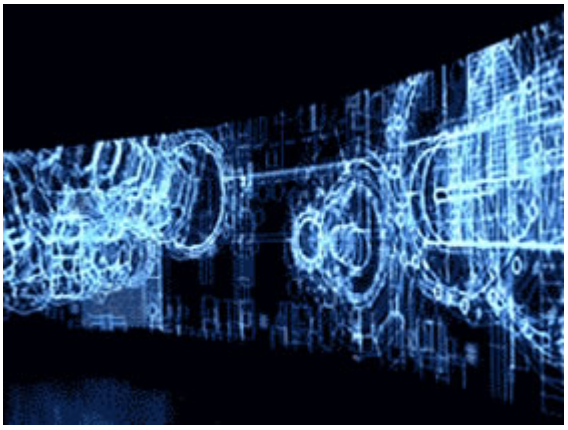
Tuttavia lo spettacolo che offrono le opere di architettura contemporanea legate alla diffusione della cultura ci stimola a riflettere su alcuni aspetti interessanti della seduzione tecnologica e dei suoi risvolti sulla concezione dello spazio e degli individui. In Europa esistono circa 40.000 "musei" e questo numero sembra in costante crescita. Se all'origine i musei nascono come spazi per mettere in bella mostra, per pochi eletti, una certa collezione di oggetti preziosi o opere d'arte, nel tempo, e sotto la spinta di nuove forze del mercato legate all'industria culturale,

hanno decisamente cambiato la propria vocazione, diventando centri ricchi di eventi, e il proprio aspetto.

Inoltre il museo si sta affermando sotto forma di un'architettura polarmente diffusa, come nota Luca Basso Peressut, secondo una duplice tendenza: da un lato c'è il rafforzamento di sistemi museali legati alla realtà consolidata della città storica, dall'altro si formano nuovi poli, centralità esterne al tessuto consolidato ma più connesse alla dimensione territoriale. Opere di questo tipo spesso si dinstinguono per la progettazione di architetture visionariamente monumentali, corredate di ambienti dai gadget interattivi tecnologicamente avanzati, che sfoggiano una vera e propria spettacolarizzazione della conoscenza.

Evidentemente, in una prospettiva user centred, la questione architettura spazio per l'interazione, non può esaurirsi qui, ma si esprime al meglio laddove il designer è interessato a comprendere e "aumentare" il valore esperienziale dello spazio stesso, la cultura e i valori che veicola, sostenendo l'instaurazione di un rapporto attivo con i suoi abitanti.

Nel 1973 Ivan Illich auspicava la realizzazione di città ricche di situazioni conviviali e produttive, sostenibili perché luoghi di lavoro ma anche di scambio, di incontro e interazione, non città per la partecipazione passiva all'intrattenimento: "I believe that a desirable future depends on our deliberately choosing a life of action, over a life of consumption ( ) The future depends upon our choice of institutions which support a life of action". Gli uomini sono disegnati per un'esistenza più ricca che processare quantità di dati da un display wide-screen in Times Square.



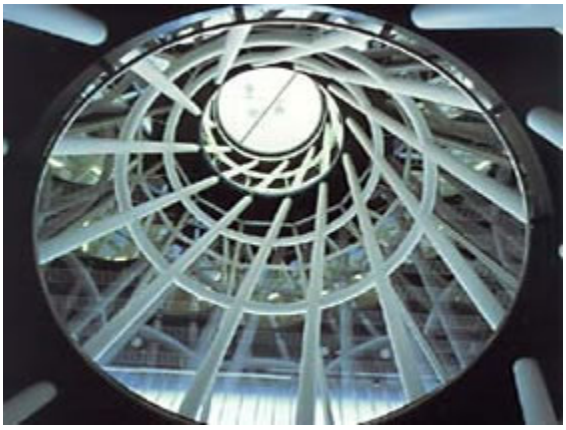
Quello che dunque ci interessa

sostenere in questo ambito progettuale è la rilevanza del concetto di luogo, e, di conseguenza, un approccio esperienziale al design degli ambienti che ogni giorno abitiamo. Non c'è dubbio che il modo di progettare gli spazi fisici, architettonici e sociali influenzi notevolmente il comportamento degli individui, stimoli o inibisca le loro attività. Inoltre, il modo in cui sono progettati gli spazi la dice lunga sulle caratteristiche culturali e sociali di una comunità e sui fenomeni di trasmissione e sedimentazione della conoscenza delle comunità stesse. In pratica permette di rintracciarne l'identità. Lo spazio, dunque, non è (solamente) un concetto geometrico. Lo spazio appartiene alla percezione laddove il luogo appartiene al mondo dell'esperienza. "It is not a question of good building, and bad. A beautiful place may never bring about an explosion of life, while a haphazard hall may be a tremendous meeting place. This is the mystery of the theatre, but in the understanding of this mystery lies the one science. It is not a matter of saying analytically, what are the requirements, how best they could be organized; this will usually bring into existence a tame, conventional, often cold hall. The science of theatre building must come from studying what it is that brings about the more vivid relationships between people." (Peter Brook)

Cosa succede quando il design guarda a distribuire potere computazionale all'interno di un ambiente fisico?

Quali nuove possibilità di azione potranno offrire quegli spazi in cui siano stati introdotti componenti interattivi ubiquitari?

Che tipo di relazioni e nuove forme di "fare senso" si possono incentivare nei musei, nei luoghi espositivi e in quelle realtà ibride che oggi si propongono come ambienti di veicolazione e produzione di arte e edutainment? Per rispondere adeguatamente a queste domande occorre indagare la relazione tra spazio e luogo, e come questo rapporto abbia un ruolo primario nella formazione dell'esperienza umana. Del resto, riconoscerne l'importanza ha portato a una svolta nel campo dell'Information Technology e della progettazione di interfacce, facendo scivolare l'interesse dei ricercatori dalla stazione del pc alla complessità degli ambienti fisici. Il risultato è consistito in un notevole ampliamento di prospettiva, che vede un passaggio da quella "tradizionale" del design dell'interazione, mondo a lungo avulso all'Architettura, alla visione piu' globale dell'Experience Design.



Nell'ambito della Human Computer Interaction tradizionale il tema dello spazio è stato raramente affrontato. Questa disciplina si focalizzava soprattutto sull'analisi dei "tasks" che i singoli utenti seguivano per raggiungere l'obiettivo finale di un'attività, in modo da, ad esempio, disegnare l'interfaccia più adatta a supportare l'utente nel reperimento dell'informazione desiderata su un sito Internet. Questo paradigma lasciava spazio se non occasionalmente a considerazioni su tutti quegli aspetti dell'esperienza umana più difficilmente valutabili quali il coinvolgimento emotivo, la soddisfazione estetica, lo stato di connessione con gli altri e l'ambiente, la sensazione del proprio corpo dentro uno spazio preciso.

Per la stessa ragione lo spazio appariva nella ricerca della HCI sostanzialmente come metafora spaziale da prendere a modello nella costruzione di altri "ambienti", quali siti, portali, rappresentazioni tridimensionali, e non come dimensione importante in sé, da valorizzare nei processi di interazione tra l'individuo e il mondo. Del resto, all'interno di una logica che possiamo definire come "tecnocratica", gli strumenti multimediali vengono concepiti spesso per imitare e simulare gli aspetti dell'esperienza di cui abbiamo parlato, affidando un ruolo da protagonista al mezzo, che per natura ha invece il compito di mediare l'interazione. Per la stessa ragione non è raro visitare eventi espositivi in cui si esalta l'allestimento informatico piuttosto che le capacità di sollecitazione socioculturale e sensoriale, proprie degli strumenti, che fanno funzionare il gioco di comunicazione della cultura.

Lo slittamento di paradigma verso l'Interaction Design, e poi l'Experience Design ha permesso di inglobare in questa riflessione tutti quegli aspetti dell'attività umana che non erano osservabili solo sotto forma di tasks. McCarthy sostiene che il compito dei designer è quello di progettare delle esperienze situate: ricche, riconoscibili, coinvolgenti e memorabili per i propri utenti. Rispetto al nostro dominio di riferimento, la sfida di questo approccio consiste nell'ideare attività supportate da tecnologie intelligenti che trasformino i musei di nuova concezione da luoghi di consumo di

cultura a quelli di creazione mediata di conoscenza; che valorizzino le sue caratteristiche di luogo, per cui lo spazio, il contesto culturale e la dimensione sociale interagiscano con la straordinaria ricchezza percettiva e dialogica degli individui per generare una solida esperienza fisica, cognitiva ed emotiva.

Allora avremo sempre più luoghi, con un'identità propria, emotivi, emozionali, oltre ad essere funzionali alle attività umane. Avremo sempre più luoghi di manipolazione e di collaborazione, luoghi in cui lasciare le proprie tracce e in qualche modo appropriarsene. "Local conditions, local trading patterns, local networks, local skills, and local culture, are critical success factors for the majority of organizations": Marko Ahtisaari, dalla Nokia, non ha dubbi sul focus strategico di dell'approccio secondo cui permettere la prossimità connettere le persone, nello spazio fisico è la vera sfida.

Marina Abramovich Sotto Il Vesuvio

Massimo Schiavoni

La protagonista indiscussa della scena performativa internazionale ci onora ancora una volta della sua presenza in Italia, dopo la Performance Session dello scorso anno al Teatro Palladium di Roma in cui l'abbiamo lasciata sospesa in aria, a petto nudo con due pitoni in mano nella sua The Biography Remix, adesso è Napoli con il suo calore che la adotta e la omaggia.

La personale che sarà aperta al pubblico fino al 19 febbraio alla Galleria Lia Mummia ci riporta indietro nel tempo, in quel "Cleaning the Mirror" che ha fatto scandalo nel 1995 alla Sean Gallery di New York, aprendo le porte alla preparazione fisica e spirituale dell'artista prima di ogni azione performativa. Per la performer è fondamentale far esplodere la sua spiritualità interiore, recuperare le sue radici affettive anche attraverso il contatto con gli oggetti e la materia che diventeranno il respiro vivo della sua creatività. Voglio ricordare, per principio indispensabile della sua storia artistica, che nel lontano 1975 il Musée d'Art Moderne de la Ville di Parigi respinse la proposta di una sua performance per la presenza d'acqua nella stessa installazione, e molte altre istituzioni le hanno voltato le spalle ai primordi.

Già da questi "fallimenti" si esaltano alcuni elementi che ricorrono nel suo lavoro sino ad oggi; il corpo nudo, una nuova percezione telematica ed identificativa con la sua carne e la sua esistenza, il trasmettere sentimenti che affondano dalle sue origini e si allontanano verso il futuro. Intorno agli anni ottanta l'artista dell'ex Yugoslavia si concentra sui materiali, soprattutto pietre, come se per ciascuna materia cercasse la chiave per riuscire ad aprirla e confessarla. Non rinnega il passato body art quando con il suo stesso sangue si disegnò stelle sul ventre, né il suo passato performativo con Ulay, suo compagno per molti anni, al quale si ispirò nell'opera lungo la Grande

Muraglia, per dimenticarlo e per poter di nuovo volare.

Veniamo ad oggi. Cleannig the Mirror è il titolo di una serie di video-performance, nate nel 1995, nella quale l'artista si rapporta con lo scheletro umano. Il riferimento alla morte è esplicito, come è chiaro il far divenire lo scheletro il doppio di sé. A più riprese Abramovic ha utilizzato lo scheletro come simbolo universalmente conosciuto, realizzando azioni che rappresentano un "memento mori" capace di evocare la danze macabre medioevali, le vanitas seicentesche e, più in generale, i riti riguardanti il rapporto tra la vita e la morte. In occasione dell'attuale mostra l'artista teatralizzerà ancora una volta il tema della complementarietà e del rispecchiamento tra la vita (Abramovic) e la morte (lo scheletro), attraverso un'azione in cui il corpo, inteso come veicolo di energia, vivrà in questo confronto diretto.

In Cleanig the Mirror vediamo Marina, armata di spazzola e acqua saponata che pulisce energicamente il suo Specchio, il suo Doppio, seguendone con le dita i contorni, indagandone i vuoti. L'azione è ripresa in tempo reale da diverse telecamere che inquadrano parti del corpo divise in sezioni, e anche il suono ha una parte fondamentale: il rumore della spazzola, il ritmo del respiro e della fatica, lo scricchiolare delle ossa per circa tre ore di performance live. Il segreto fondamentale di questa opera ha origine ad Amsterdam, luogo dove l'artista vive per molti anni e si confronta sia con la tradizione olandese dell'arte figurativa, sia con l'operare artistico di Sterbak. Da qui, i temi dello specchio, della natura morta e della Vanitas sono all'origine dell'invenzione del quadro.

In Cleaning the Mirror II l'artista questa volta è distesa nuda insieme allo scheletro, un duetto erotico dell'incontro fra vita e morte, un faccia a faccia con lo scheletro che arriva ad essere perturbante e attraente. Si muovono entrambi con il ritmo del respiro dell'artista, un rituale lento e addirittura sensuale oserei dire, un incontro fra carne ed ossa che sembra sciogliersi lentamente, un toccarsi leggero durante un sonno profondo; una simulazione che è struggentemente erotica. L'ansimare ritmico del respiro, l'abbandono dei muscoli facciali, c'è tutta una

preparazione minuziosa dietro questo evento fino al cambiare lentamente la posizione del collo o della testa. Ancora una volta da questa performance si capisce come il sentimento della vita scaturisca proprio dal confronto fondamentale con la morte e ribadisce la necessità di affrontare l'esistenza con consapevole pienezza e con vitale energia.

Alla Galleria Lia Rumma verranno esposte inoltre una serie di fotografie realizzate in occasione del ritorno di Marina Abramovic a Belgrado nel 2003 dopo più di vent'anni di assenza. Alcune di queste fanno riferimento alla figura leggendaria di Tesla, scienziato balcanico del XIX secolo al quale si attribuisce la frase "la scienza non è nient'altro che una perversione se non ha come fine ultimo il miglioramento delle condizioni dell'umanità" e a cui la città di Belgrado ha dedicato un museo.

In Count on us, chorus invece l'artista "protetta" da uno scheletro, dirige un coro di bambini vestiti di nero che cantano l'inno dell'ONU, mentre in Count on us, star viene riproposta una nuova versione di una delle sue primissime performance: l'artista è circondata da bambini che con i loro corpi formano una stella a cinque punte nere: la stella del futuro incerto. Il Count on us, star (il conteggio su di noi, stella) stabilisce uno sviluppo coerente e holistic delle prestazioni del corpo che agganciano il visore intertwining il simbolo universale con la descrizione personale, il processo del corpo, la collaborazione e la prova dei limiti fisici. I simboli centrali sono essenziali alla mitologia contemporanea contenuta nella descrizione: lo scheletro, rappresentando morte e rebirth; il pentacle, un'immagine per Venus; corrente elettrica indicando coscienza universale; e il corpo dell'artista del visionario come catalizzatore al processo di trasformazione.

Il passaggio comincia con un self-portrait nude adagiantesi della Abramovic, schermato da uno scheletro. La trasformazione di questa polarità di life/death viene con la relativa proiezione nel centro di una stella umana formata dai corpi dei bambini. L'artista gioca al conduttore ad un choir dei bambini su una fase di sbriciolatura che rappresenta il deperimento. Vestito nel nero, le loro

bocche aperte che formano un'unità dello spirito dalle loro condizioni separate di dolore, è speranza in seguito al loro corpo collettivo. Qui l'artista comprende un ruolo doppio, sia da accompagnatore che da imbroglione dell'anima.

Luogo: Napoli Galleria Lia Rumma
Via Vannella Gaetani, 12 Napoli
Periodo: dal 19 Dicembre 2004 al 19 Febbraio 2005-01-21
Orari: dal mercoledì al venerdì dalle ore 16,30 alle ore 19,30; gli altri giorni su appuntamento
Info: tel. +39 081 7643619 fax +39 081 7644213

La Madre E L'assassina Dei Teatro Clandestino

Massimo Schiavoni

"Madre e Assassina" racconta di una donna più che normale, Maddalena Sacer, che un mattino uccide i suoi due bambini. "Madre e Assassina" racconta di una ricerca più che formale di artisti, Il Teatrino Clandestino, che una sera uccidono gli attori e li sostituiscono in scena con i loro fantasmi.

Un argomento lo si può scegliere perché lo si trova aderente ad un proprio modo di essere, perché lo si comprende; portarlo in teatro diventa, quindi, esprimere qualcosa di se stessi che in quel momento è vero. Ma un argomento, lo si può anche scegliere perché la sua realtà è la più lontana immaginabile dalla nostra. In questo caso stiamo portando in teatro un punto interrogativo, una domanda che ci poniamo e che vogliamo condividere. Lo spettacolo diventa quindi il modo di porre in comunione la domanda, è la forma con cui la domanda si presenterà, non al solo pubblico, ma alla comunità intera presente nell'edificio teatrale, pubblico, artisti, maschere, macchinisti, elettricisti, amministratori, organizzatori etc., e la forma con cui si esprime la domanda è la drammaturgia. Le due cose si influenzano a vicenda, la drammaturgia penetra la domanda dandole forma organica, e la domanda penetra la drammaturgia segnandone la genetica.

"Madre e Assassina" appartiene a questo secondo tipo di scelta, parte da qualcosa che è da noi lontanissimo e perciò ci interessa, ci attrae per la sua misteriosità, per il suo essere alieno e nel caso specifico del figlicidio, per il suo essere inesplicabile e terrorizzante. Ogni cosa estranea, però, ci attrae in quanto collegata a noi da un remoto cordone, ci richiama verso di se come un secchio in fondo ad un pozzo. Seguendo quella corda, giungeremo in un'altra dimensione, ma solo seguendola nella sua discesa, perché se la raccogliessimo a noi, non

troveremmo che un banalissimo secchio, privo di alcun interesse una volta colpito dai raggi del sole.

Non è stato possibile perciò costruire la storia di Maddalena Sacer tirando su il secchio, ma solo discendendo laggiù, nel buio del fondo del pozzo. E' una storia che emerge dal buio, quel buio in cui si può vedere ogni cosa, ma con occhi diversi, dove gli occhi guardano con sguardo ribaltato, guardano le immagini del mondo interno e non di quello esterno. E' il cinema dell'inconscio, abitato da larve, esseri umani trasfigurati. "Madre e Assassina" è una vera e propria fantasmagoria in cui assistiamo alla coreografia di corpi scarnificati, di più, smaterializzati. Ora, quello a cui assistiamo in "Madre e Assassina " è il Teatro, cioè la sua pura forma, scorporata dalla sua materia, dimostrando che certi assiomi, certe verità su quest'arte sono, oramai, definitivamente crollate e possono si, essere ancora utili, ma non ne costituiscono più la sola ed unica verità.

Oggi il teatro e assurto ad un più complesso stato, ma ciò non è colto. C'è, in "Madre e Assassina" e in tutto quello che è stato il progetto madri assassine, lo spostamento formale che ci dimostra quanto l'immagine, che nella sua potenza si è sostituita totalmente alla presenza, possa essere ricondotta ad una condizione di presenza; questo processo ci era già stato, con largo anticipo, proposto dall'immaginario larvale, ma in quanto immaginario, parlava, alludeva, vagheggiava la presenza, e ora, eccola qui, vera presenza, immagini antropomorfe, non esseri umani in carne ed ossa, che fanno agitare la macchina più spettrale mai concepita, Il Teatro. E in questo si vede anche come distillata, o meglio estrusa, la tanto inseguita presenza scenica come in una possibile foto dell'anima.

Gli appuntamenti da non perdere

dell'opera "Madre e Assassina"

25 gennaio 6 febbraio 2005
Teatro Leonardo da Vinci – Teatro dell'Elfo – Milano
26 febbraio 2005
Teatro Rasi – Ravenna
10 13 marzo 2005
Mercat de les Flors Barcelona (España)
30 marzo – 10 aprile
Teatro Bellini – Palermo

Ideazione: Fiorenza Menni e Pietro Babina
Con: Fiorenza Menni, Angela Presepi, Barbara Folchitto, Pietro Pilla
Regia, drammaturgia e musiche: Pietro Babina
Capocomicato: Fiorenza Menni
Curatore video: Pierpaolo Ferlaino
Direttore Tecnico: Giovanni Brunetto
Macchinista elettricista: Luca Piga
Attori in video:Flavio De Marco, Francesca Leonelli, Biagio Forestieri, Ludovico Pasquali
Giacomo Pizzi, Maria Chiara Pizzi, Eva Geatti, Daniele Quadrelli, Ettore Mariottino
Direttore della fotografia: Gigi Martinucci
Aiuto regia video: Marco Migliavacca
Styling: Fabrizio Ferrini
Costumista: Ludovica Amati
Assistente costumi: Michela Montanari
Make up hair. Rita Fiorentino
Organizzazione logistica. Marcella Montanari

TEATROGRAFIA

Il tempo morto . Drammaturgia e regia: Pietro Babina. In scena: Fabrizio Paluzzi, Pietro Babina, Guendalina Zampagni. Bologna, Centro Fratelli Rosselli, 12 novenbre1989.

A porte chiuse da Jean Paul Sartre. Drammaturgia e regia: Pietro Babina. In scena: Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Pietro Babina, Guendalina Zampagni. sala Polivalente Casola Valsenio (Ra), 5 aprile 1992.

M (Majakovskij). Drammaturgia e regia: Pietro Babina. In scena: Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Pietro Babina, Guendalina Zampagni. "In centro c'e spettacolo" piazetta Einaudi Ravenna, 9 settembre 1992.

Sogno in tre quadri con cornice. Drammaturgia e regia: Pietro Babina. In scena: Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Pietro Babina, Guendalina Zampagni. Sala Senio Casola Valsenio (Ra) 19 febrraio 1993.

R.A.P . Resuscitato Amleto Parla da W. Shakespeare. Drammaturgia e regia: Pietro Babina. In scena: Fiorenza Menni, Manuel Marcuccio. Produzione: Teatrino Clandestino. Sala Senio Casola Valsenio (Ra) 18 febbraio 1994.

Cantico dei Cantici. Exposition vivante a cura di Fiorenza Menni, Pietro Babina, Luigi de Angelis, Chiara

Lagani, Sara Circassia, Sonja Lasagna, Francesco Borghesi, Sara Guberti. Produzione: Teatrino Clandestino, Fanny & Alexander. Ravenna, Valtorto Autogestito, 9 ottobre1994.

Senza titolo. A cura di: Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Pietro Babina, Marco Cavalcoli, Sonja Lasagna, Luigi de Angelis, Chiara Lagani, Francesco Borghesi, Sara Circassia. Produzione: Fanny & Alexander, Teatrino Clandestino Padova, Teatro Maddalene, marzo 1995.

Mondo (Mondo) di Teatrino Clandestino, Link e il poeta Giovanni Pascoli. Produzione: Teatrino Clandestino, Link Bologna. Festival Giardini , Tredozio, cortile della pieve di Ottignana 11 agosto1995.

Il ginepro (favola cimiteriale). A cura di: Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Pietro Babina, Luigi de Angelis, Chiara Lagani, Sara Circassia, Francesco Borghesi e i bambini del laboratorio teatrale Il Ginepro. Produzione: I.V.A.N.Festival Giardini ,Tredozio, giardino di villa Fantini, 29 Luglio 1995.

L'idealista Magico di Teatrino Clandestino, con: Pietro Babina, Fiorenza Menni, Manuel Marcuccio. Produzione: Teatrino Clandestino. Bologna, Link, 14 gennaio 1997.

150.000.000Sinfonia Majakoskijana di Teatrino Clandestino e Fanny & Alexander. Direzione: Pietro Babina. Teatrino Clandestino, Fanny & Alexander, "Ravenna festival", ex Almagià – Magazzini dello zolfo, 1 luglio 1997.

30 contro 30. Regia di Pietro Babina. In scena: i ragazzi del laboratorio teatrale del Liceo Scientifico Ricci Curbastro di Lugo. Produzione: Teatrino Clandestino. Lugo (Ra), Liceo Scientifico Ricci Curbastro, data 10 marzo1998.

Io. Retrospettiva del Teatrino Clandestino composta da Gigantografie: i ritratti dei personaggi, Un prontuario: i testi. Produzione: Teatrino Clandestino. teatro Valle Roma, 12 giugno1998.

Tempesta (Melologo) di Teatrino Clandestino da Shakespeare. Regia, scene e musica: Pietro Babina. Capocomicato: Fiorenza Menni. Macchinista: Francesco Conte. Collaborazione tecnica: Francesco Borghesi. In scena: Manuel Marcuccio, Massimiliano Martines, Fiorenza Menni, Muna Mussie. Produzione: Teatrino Clandestino in collaborazione con Emilia Romagna Teatro. Modena, Teatro Storchi, 12 Febbraio 1998.

Si prega di non discutere di Casa di Bambola di Teatrino Clandestino. Soggetto da "Casa di Bambola" di Henrik Ibsen. Drammaturgia: Fiorenza Menni, Pietro Babina. Regia e scene:

Pietro Babina. Riprese e montaggio: Gigi Martinucci, Pietro Babina, Francesco Borghesi. In scena: Fiorenza Menni, Pietro Babina, Giorgio Porcheddu. Produzione: Teatrino Clandestino, Biennale di Venezia-Sezione Teatro, in collaborazione con Interzona. Verona, "Prototipo" (Biennale di Venezia-Sezione Teatro), ex Magazzini Generali Interzona, 7 ottobre 1999.

Otello di Teatrino Clandestino. Drammaturgia, regia e scene: Pietro Babina. Capocomicato: Fiorenza Menni. Software manager: Francesco Borghesi. Produzione: Teatrino Clandestino. In scena: Fiorenza Menni, Manuel Marcuccio, Muna Mussie, Giorgio Porcheddu. Modena, Teatro delle Passioni, 9 marzo 2000.

Hedda Gabler con: Fiorenza Menni, Angela Presepi, Renata Salmini, Michele Cipriani, Pietro Pilla, Giorgio Porcheddu.Realizzazione video: Francesco Borghesi.Scenografia: Pietro Babina (ideazione),Federico Babina (design),Luca Piga (realizzazione).Costumi e decori: Fiorenza Menni.
Musiche:Recoil, Pietro Babina,Organizzazione: Marcella Montanari, Chiara Fava.Amministrazione: Francesca Leonelli.Capocomicato: Fiorenza Menni.Scritto e diretto da Pietro Babina.Produzione: Teatrino Clandestino .In collaborazione con La Biennale di Venezia, Emilia Romagna Teatro.Venezia, Teatro Tese,Biennale di Venezia, 11 settembre 2000

Iliade con: Alessandro Cafiso, Davide Garagnani, Massimiliano Martines, Mauro Milone, Andrea Mochi Sismondi, Manfredi Siragusa, capocomicato: Fiorenza Menni.voce delle dee:Lola Sofia Duve,voce del poeta e degli dei: Enrico Mariottino.scenografia Pietro Babina (ideazione),Giovanni Brunetto (realizzazione),Diego Garbini (macchinista).costumi e decori Fiorenza Menni.live multimedia Nicola Zonca Studio Arkì. Sound design Alessandro Saviozzi – Studio Arkì. Musiche Pietro Babina. Direttore della fotografia: Gigi Martinucci. post produzione video Pierpaolo Ferlaino. tecnico del suono Roberto Rettura. promozione-organizzazione Marcella Montanari. Logistica-ufficio stampa: Chiara Fava. Amministrazione: Francesca Leonelli. Scritto e diretto da Pietro Babina. produzione Teatrino Clandestino in coproduzione con Kunsten Festival Des Arts,Santarcangelo dei Teatri,Le-Maillon Theatre de Strasbourg,in collaborazione con Studio Arkì con il sostegno di Premio di Produzione Concorso Italia 2000/ETI, Comune di Bologna-Settore Cultura, Provincia di Bologna Settore Cultura ,Regione Emilia Romagna, Ministero per i Beni e le Attività Culturali.
Bruxelles, Theatre 140, Kunsten

Festival des Arts, 7 maggio 2002.

Prima l'immagine poi il titolo con : Fiorenza Menni, Mauro Milone, Muna Mussie. scenografia Pietro Babina (ideazione), Giovanni Brunetto (realizzazione). costumi e decori Fiorenza Menni. musiche Pietro Babina. post produzione video: Pierpaolo Ferlaino. promozione-organizzazione Marcella Montanari. logistica-ufficio stampa Chiara Fava.amministrazione Francesca Leonelli.scritto e diretto da Pietro Babina. Bologna,Teatro San Leonardo, Netmage 03, 23 gennaio 2003.

La Bestemmiatrice con Fiorenza Menni, Andrea Fidelio, Mauro Milone, Muna Mussie,
Chiara Lagani, Maria Chiara Pizzi, Giacomo Pizzi. capocomicato: Fiorenza Menni.
scenografia: Pietro Babina (ideazione), Giovanni Brunetto, Diego Garbini (realizzazione)
costumi e decori: Fiorenza Menni. musiche: Pietro Babina. post produzione video: Pierpaolo Ferlaino. promozione-organizzazione:Marcella Montanari. logistica-ufficio stampa: Chiara Fava. amministrazione: Francesca Leonelli. assistente alla regia: Debora Pradarelli. scritto e diretto da Pietro Babina. una produzione: Teatrino Clandestino. Santarcangelo dei Teatri,11 luglio 2003.

VIDEOGRAFIA

R.A.P. (Resuscitato Amleto Parla). Regia e montaggio: Pietro Babina. Interpreti: Fiorenza Menni e Manuel Marcuccio. Video 8, durata 7 , 1996.

Psyche. Regia montaggio e musica: Pietro Babina. Figura: Fiorenza Menni.Video 8 , durata 5 , 1998.

Tempesta (Melologo). Regia e montaggio: Pietro Babina. Riprese: Andrea Masu gruppo video T.P.O.Bologna. Musiche: Pietro Babina. Post-produzione Francesco Borghesi. Interpreti: Fiorenza Menni, Manuel Marcuccio, Muna Mussie, Massimiliano Martines. video8, durata 8 , 1999.

Si prega di non discutere di Casa di bambola. Drammaturgia: Fiorenza Menni, Pietro Babina. Regia e scene: Pietro Babina. Riprese e montaggio: Luigi Martinucci, Pietro Babina, Francesco Borghesi. Interpreti: Pietro Babina, Fiorenza Menni, Giorgio Porcheddu. DV durata 22 1999.

Otello. Drammaturgia e regia: Pietro Babina. Riprese e montaggio: Francesco Borghesi Pietro Babina. Interpreti: Muna Mussie, Manuel Marcuccio, Fiorenza Menni, Giorgio Porcheddu. DV durata 75 2000

Prima l'immagine poi il titolo. Con: Fiorenza Menni, Maria Chiara Pizzi, Giacomo Pizzi. Scenografia Pietro Babina (ideazione). Costumi e decori: Fiorenza Menni. Musiche: Pietro

Babina. Riprese: Pietro Babina, Pierpaolo Ferlaino. Post produzione video, DVD authoring: Pierpaolo Ferlaino. DV, durata 6 , 2003.

2 Volte a Te. Un film scritto e diretto da Pietro Babina, con: Fiorenza Menni, Enrico Casagrande, e con: Rita Falcone, aiuto regista: Marco Migliavacca, direttore della fotografia: Gigi Martinucci, montaggio: Francesco Borghesi, Pietro Babina.

Vito Acconci Tra Corpo E Spazio

Massimo Schiavoni

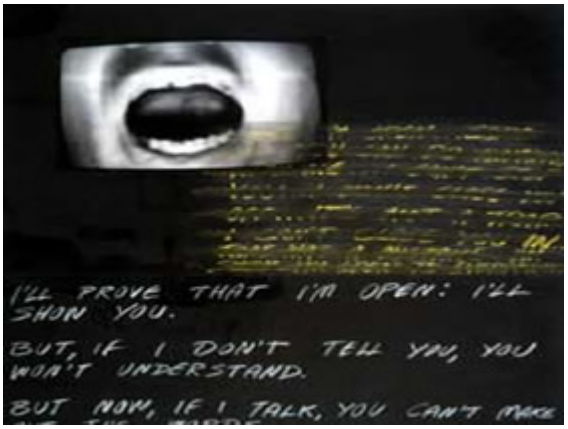
Questa mostra mette a fuoco la carriera singolare di Vito Acconci dai metà di anni sessanta agli anni '80 ed include la poesia, le prestazioni, la fotografia, la pellicola ed il video, una selezione delle installazioni, i modelli ed i progetti architettonici.

Vito Acconci, nato a New York nel 1940, ha cominciato la sua carriera artistica come video poeta nei metà di anni sessanta sotto il nome di Vito Hannibal Acconci. Nelle sue creazioni ha trattato la carta in bianco come spazio in cui potrebbe comportarsi, usando le parole come elementi per il movimento e la pagina come contenitore. Successivamente le sue azioni poetiche si sono spostate dalla carta verso la galleria e si sono evolute nelle prestazioni in cui ha analizzato il suo ssere fisico e psicologico.

Vengono in mente performance come Seed Bed del 1972 in cui l'artista si masturba davanti alla telecamera mentre il pubblico lo guarda in diretta su di un monitor sotto la galleria ascoltando la sua voce che sale ad intervalli dal sottosuolo alla ricerca di un legame metaforico tra lo spazio del proprio corpo e quello della galleria stessa, o Command Performance del 1974 in cui Acconci riceve davanti alla telecamera gli ordini che il pubblico gli impartisce attraverso il video da un'altra stanza, dando luogo ad un rapporto fruitore-artista del tutto unico e virtuale.

E' nudo e vestito, provocatorio e sensuale, nelle prestazioni la sua figura era sempre presente, fisicamente o attraverso le pellicole o le registrazioni della sua voce. La sua opera in questo periodo coinvolge quindi direttamente il pubblico che interagisce con lo spazio. Verso la metà degli anni Settanta le sue opere non si espletarono più attraverso azioni o performances ma s'incentrarono su vere e proprie installazioni spaziali, anche se la sua voce comunque era sempre presente per creare una sorta di partecipazione comunitaria. Acconci proponeva allora

una nuova definizione dell'oggetto materiale e di uno spazio per le esperienze comuni fra lo spectator e l'artista cancellando i contorni tradizionali fra il performer e il suo pubblico, un oggetto e un evento a tempo, un'opera d'arte e la relativa esistenza in un contesto spaziale e/o sociale.



Intorno agli anni '80 il suo interesse dello spazio lo ha condotto a produrre 'studio di Acconci, una cellula del lavoro che ha riunito gli architetti e gli artisti, di cui le indagini si sono evolute su una scala architettonica ed hanno proposto interventi di una natura ambientale ed architettonica. L'alimentazione delle idee dell'studio di Acconci, in cui l'artista ha effettuato il suo impegno alla lingua, al corpo ed al relativo rapporto con spazio, consiste nel ripensare e ridefinire lo spazio pubblico. Ecco allora un Acconci architetto, perchè questa rimane un'arte che si può apprendere solo attraverso il vivere quotidiano e l'esperienza della vita di tutti i giorni. Analizza il concetto di casa, stanza, ambiente fino a cambiare le regole che definiscono l'uso dello spazio, andando anche controcorrente e per lo meno accanto alla corrente con un pizzico di originalità sopra le righe. In occasione di questa mostra, MACBA ha redatto una base di dati di cui conterrà oltre tredici ore di lavoro che Acconci ha fatto durante gli anni settanta, compreso una grande quantità unreleased di materiale.

Vito Acconci. Studio Di Vito Hannibal Acconci – D'Art Contemporani de Barcellona di Museu

Dal 18 Novembre 2004 al 20 Febbraio 2005

Troika Ranch E Il Teatro Del Futuro

Claudio Gervasoni

Il media digitale è morto. Almeno nella sua forma classica. È da questa asserzione che nasce la ricerca di Troika Ranch www.troikaranch.org compagnia di danza newyorchese che dal 1994 indaga il fluido confine tra l'umano e l'elettronico. Il progetto è nato dalla visione di Mark Coniglio e di Dawn Stoppiello.ed è il risultato dell'inseminazione tra il dna di un media artist e quello di un coreografo formato sui classici. L'interesse è quello di interrogare il lavoro dell'attore in quest'epoca in cui la relazione corpo corpo perde progressivamente d'importanza: Che fine fanno l'emotività e la fisicità del lavoro attoriale nel momento in cui intervengono tecnologie di riproduzione seriale del senso come quelle digitali?

A questa domanda Troika Ranch cerca di rispondere creando spettacoli in cui il gesto e la voce degli attori sul palco sono rielaborati da media interattivi: performance ibride che mischiano danza, teatro, musica e new media. Molteplici sono le possibilità di interazione e ricombinazione: una videocamera digitale e un software registrano e riprocessano lo spettacolo e lo ripropongono on demand solo nel momento in cui gli spettatori diventano presenti nell'area dello spettacolo; ogni gesto e ogni emissione sonora sono processati e riprodotti attraverso la videocamera e il software nello stesso momento della performance, che viene così ad acquisire una secondo livello di valore; brandelli di spettacoli teatrali sono riassemblati e riproposti come una summa che trascende il tempo.

Nel primo caso i media digitali sono strumento del rapporto tra attore e spettatore; uno strumento che però trasporta a un secondo livello di interazione, dopo quello immediato, quel rapporto. Nel secondo caso si ha invece l'esperienza di un meta-spettacolo in cui la coreografia nasce nel momento stesso della performance, guidata dalla sensibilità

dell'attore verso il software che la produce. Infine il teatro diventa luogo della memoria non solo nel momento del suo manifestarsi sul palco, ma anche in ogni momento voluto dallo spettatore: la digitalizzazione e la ricostruzione di un'esperienza permettono di trascendere il momento in cui quell'esperienza teatrale si compie.

Tra Parole, Gesti E Immagini Multimediali

Carlo Infante

GialloMare Minimal Teatro da anni opera come una delle realtà più significative del teatro-ragazzi, con una peculiarità: la sottile interazione tra parola, gesto e immagini multimediali.E' una ricerca che porta avanti, da molto tempo prima dell'avvento delle tecnologie digitali, utilizzando diapositive, lavagne luminose e video, cogliendo lo spirito essenziale del gioco tra corpo e proiezioni visive. In questo senso l'azione scenica nell'ambito multimediale si basa su una consapevolezza piena, assolutamente ludica, arrivando a contemplare una "drammaturgia dell'interattività" che risiede, ancor più che nell'automatismo del cliccare su pulsanti, sulla capacità di contemplare lo sguardo dello spettatore e le sue reazioni.Questo format laboratoriale, performativo e multimediale, ideato e condotto da Renzo Boldrini, è centrato sull'idea di "azione/navigazione interattiva" intesa come esplorazione teatrale di una percezione visiva dell'opera d'arte proiettata da computer.Un'operazione che si basa su una semplicità, l'invenzione teatrale dell'azione nel raggio della videoproiezione, e su una necessità, la creazione di opportunità che dimostrino che la multimedialità non si gioca solo all'interno dello schermo di un computer, dove è facile perdere il senso del rapporto tra reale e virtuale.

Il format si articola su tre livelli:

- una superficie lo schermo su cui proiettare e verso cui si concentra visione.

- Un medium, l'attore-performer che esplora la visione , per trasformarla in oggetto di narrazione.

- Gli spettatori, la loro percezione condivisa e tradotta in un gioco d'interazione con la narrazione e la visione proiettata.

Lo schermo, bianco, come una mappa senza coordinate, dal momento della

videoproiezione viene popolato dalle visioni, spesso selezionate dal grande thesaurus della Storia dell'Arte. Le immagini entrano scena. Lo schermo diventa il luogo virtuale ("ciò che è possibile") dell'azione scenica. Le immagini proiettate vengono agite: il quadro si "anima" usando elementari funzioni elaborazione grafica, di navigazione, ingrandimento, colorazione, decolorazione dei segni pittorici. Si parte dai segni dei quadri originari per un viaggio narrativo fra il didattico e l'onirico, animato dal medium-attore. Un viaggio strutturato, usando idealmente una "tela sterminata" dove "linkando" un segno o un colore si passa da un'opera ad un'altra, da Escher a Fontana, da Leonardo da Vinci a Isgrò. Una potenzialità è quella di coinvolgere gli spettatori non solo come performer dell'azione nella visione ma anche nella selezione delle immagini con cui giocare, creando un gioco combinatorio di azioni, immagini e narrazioni da alimentare attraverso la ricerca on line di repertori da utilizzare.

Associare all'attività di animazione teatrale e di manipolazione delle immagini videoproiettate anche l'uso ludico dei motori di ricerca secondo il principio delle combinazioni immaginarie, cercando le immagini che scaturiscono dall'attività narrativa improvvisata con gli spettatori.

---

www.giallomare.it

IL PEDONE ELETTRICO

Il nome ufficiale è Segway Human Transporter. Si muove sui marciapiedi, ha un' autonomia (19Km per carica) ed una velocità (25km/h) del tutto adatti agli spostamenti in città. Non è un automobile, non è un ciclomotore, ma un pedone elettrico. Il Segway HT propone un'idea di tecnologia divertente in accordo con i movimenti del corpo e con le sue naturali inclinazioni. Grazie ai suoi microprocessori infatti, analizza costantemente la posizione del baricentro. I suoi due motori elettrici sono silenziosi ed economici. E per i più scettici, un pieno costa solo qualche centesimo di euro!
Un' esperienza che conduce in uno stato "emozionale" positivo, con un indubbio vantaggio economico ed ecologico. Un'impresa intelligente che sottolinea l'urgenza di creare un ecosistema della mobilità sostenibile. Restano i dubbi sull'effettiva possibilità che Segway si trasformi in una opportunità concreta: il suo costo varia dai 4 ai 6mila euro una scommessa interessante se si tiene conto del cambio di mentalità che richiederebbe. Staremo a vedere.

TRA TECNOLOGIA E CONOSCENZA

La Provincia di Torino, con la collaborazione della Regione Piemonte, Città di Torino e altre istituzioni pubbliche, sta portando avanti un progetto di costruzione di uno Science Center. La sede potrebbe essere Parco Colonnetti a Torino, un'area molto vasta in un contesto che è tra i più degradati della città, oggetto di nuovi interventi, nell'ambito del PRU – Progetto Periferie del Comune di Torino. All'insegna del motto ormai ricorrente di "Eccellenza e Visibilità", il
progetto si articola in una serie d'interessanti iniziative tra cui stage, laboratori didattici, eventi e convegni in collaborazione con l'università cittadina e le associazioni locali. Avviato nel 1998 come piano per la divulgazione scientifica e tecnologica,

lo science center di Torino si propone di valorizzare la relazione da sempre presente sul territorio tra cultura umanistica, progresso scientifico e innovazione tecnologica. Un'opportunità interessante per artisti, designer e creativi alle prese con l'interattività, chiamati sempre più spesso a progettare soluzioni coinvolgenti e affascinanti per il grande pubblico cui queste iniziative sono rivolte. Risulta arduo risalire a modalità e tempi di attuazione del progetto, ma la ricerca/attesa continua e intanto conviene tenersi aggiornati su tutti progetti in corso…e sono tanti.
Per ora accontentiamoci di un portale della storia della scienza e della tecnologia viste attraverso i contributi dell'Accademia delle Scienze di Torino.

MOBILE EMBODIMENT

Pagare la metropolitana, guardare un film, archiviare i biglietti da visita grazie a un codice a barre. Fantascienza? No, la realtà di oggi in Corea e in Giappone. Dove il cellulare legge anche l'impronta digitale e si cambia al ritmo delle sfilate prêt--porter. Se ne erano occupati all'Interaction Design Institute di Ivrea qualche tempo fa proponendo idee e prototipi, ma oggi questo è possibile grazie a un microchip, ideato dalla società americana Qualcomm, che ha dato vita alla tanto attesa tecnologia di terza generazione, detta 3G, della telefonia mobile. Tutto grazie ad un chip in grado di ampliare tutte le funzioni multimediali del cellulare, dando vita così al sistema operativo "cdma", code division multiple access, che non ha niente a che vedere con il meno avanzato gsm, global standard for mobile telecommunication, utilizzato in
Europa. Oggi la Qualcomm fornisce i suoi microchip a grandi operatori di telefonia mobile tra cui Lg, Samsung, Siemens, Docomo, Kddi e Ktf. E non solo per la Corea e il Giappone, ma anche per Cina, India e Stati Uniti. In Europa la compagnia 3 è partita per prima con i servizi di terza generazione, ma il cammino è ancora lungo considerando i costi che gli
operatori dovranno sostenere per aggiornare il sistema operativo. Un passo che però molti giudicano inevitabile, visto le sorprendenti applicazioni che possono cambiare la vita di tutti i giorni.

A COME AMBIENTE

Ancora una volta Torino, ancora una volta scienza, interattività, arte; per la prima volta in Europa, un intero museo incentrato sui temi dell'energia, dei trasporti, dei rifiuti, dell'acqua. "A come Ambiente", inaugurato recentemente a Torino nell'ex area industriale Michelin, è un'iniziativa dell'Associazione che dà il

nome al museo, di cui fanno parte Regione
Piemonte, Comune e la Provincia di Torino e varie aziende di servizi dell' area metropolitana. Obiettivo primario è di creare – anche attraverso la scoperta e il gioco – una cultura condivisa e diffusa, nuovi comportamenti individuali e collettivi nel rispetto della natura. Il percorso proposto ai visitatori si snoda attraverso quattro interessanti sezioni, tre delle quali occupano ciascuna un piano dell'edificio. Al piano terra si trova l'allestimento dedicato all'energia e all'ambiente; al primo piano, i rifiuti; al secondo e nel giardino, il museo l'acqua. Una quarta sezione occupa il "guscio", struttura in costruzione accanto a quella principale. La caratteristica maggiormente evidente è l'interattività, ispirata dalle esperienze più interessanti dei musei dei bambini e dei cosiddetti "science center". Centrali sono decine e decine di exhibit interattivi, macchine da toccare e interrogare lungo il percorso tematico, studiati appositamente da progettisti specializzati, che permettono al pubblico di interagire con il museo. Durante la settimana il museo è aperto esclusivamente per le scuole (con laboratori e attività didattiche), mentre il pubblico può visitarlo il sabato e la domenica.

---

www.museoambiente.org

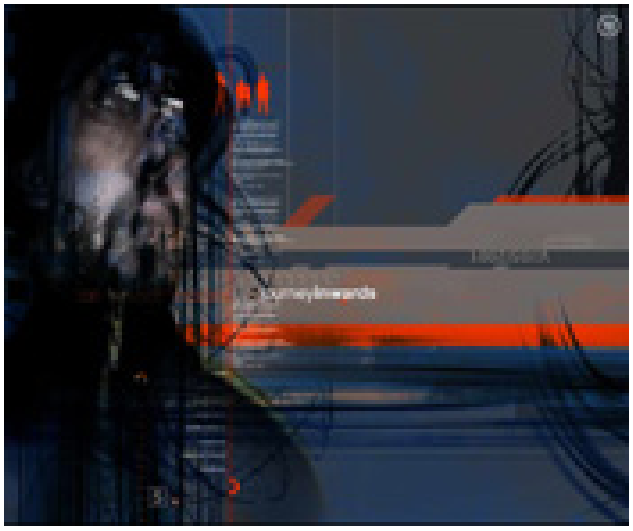
www.segway.it

www.cdmatech.com

www.torinoscienza.it

Web Art, Un Percorso Da Fare Insieme

Gianluca Del Gobbo



Seguiremo qui un percorso cominciato per me nel 1999. Faremo attenzione alle realtà ed ai contesti che vedono protagoniste produzioni che utilizzano il computer come pennello, monitor come supprto e il web come spazio espositivo. Segnaleremo produzioni che non avendo un mercato reale sono ancora pure, svincolate da quello che è oggi il sitema dell'arte tradizionale e che offrono quindi la possibilità di fruire di contenuti legati esclusivamente al contesto dei relativi autori.

Vogliamo segnalarvi i nostri quadri ideali, cio che sogneremmo avere nei nostri monitor e proiettori che riempiono la nostra casa ideale e che sarebbe un peccato tenere spenti quando non si usano. Tante cose sono successe dal 1999, tante fulminanti apparizioni, produzioni incredibili che hanno segna to svolte, punti fermi ma poi sparite con i loro autori. Sparizioni spesso avvolte nel facile mistero che la rete puo generare quando uno dei protagonisti magari "stacca la spina".

Noi qualcosa per fortuna abbiamo conservato, qualcosa mi diceva che poteva essere meglio che i lavori presentati nelle mostre organizzate fossero residenti sui nostri server.

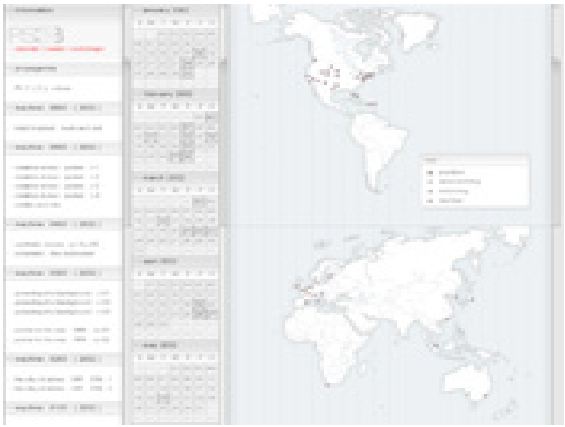
SPARIZIONI MA PUNTI FERMI

Ne citiamo qualcuno, può essere un gradito revival utile per segnare un percorso che mi piacerebbe fare insieme, "combine.org" di George Glarou e Andy Slopsema non più on line ma visibile dalla selezione della nostra prima mostra shockart@bluecheese e i cui autori sparirono, o Melon il lavoro di Melondezign.com questo ancora on line ma i cui autori dopo non essersi presentati alla seconda edizione del Vectorlounge di parigi sparirono. Due dei lavori incredibili che hanno segnato, secondo me, un evoluzione di quella nuova forma d'arte nata negli anni 70, le installazioni, produzioni che dell'interazione tra opera e fruitore ne

facevano la loro caratteristica guida, ma spesso la loro realizzazione era costosissima rendendole quindi riservate a grandi artisti nella loro fine carriera. Poi il web.

PUNTI FERMI E PUNTI TROPPO FERMI

Ci sono poi personaggi incredibili come Niko Stumpo che nonostante sia fra i più richiesti freelance del mondo riesce ad avere una produzione inesauribile sul suo abnormalbehaviorchild,
Niko è uno dei pochi che nonostante un portfolio invidiabile ha mantenuto, sul suo sito la sola produzione artistica, un punto di riferimento, come anche Yugo Nakamura che ha da poco pubblicato il suo nuovo sito yugop.com.
Tra i punti di riferimento un po troppo fermi ma che comunque delineano il percorso da cui stiamo venendo sono joshuadavis.com che noi sicuramente preferiamo ricordare per le sue edizioni di praystation, l'attuale sito si è trasformato in un portfolio ma praystation ancora on line e raggiungibile nelle sue 9 versioni dal 1998 al 2002 rimane una pietra miliare, stracolme di esperimenti matematici che affiancavano incredibili produzioni interattive.
Ancora piu fermi ma degni di nota sono gmunk.com di Bradley Grosh e Simian.nu di Ross Madwely di quest'ultimo gli esperimenti narrativi, come lui stesso li chiama, suddivisi in 6 volumi, rappresentano, secondo me tuttoggi una fra le produzioni piu interessanti e complete.



IU' CONCETTUALE: LA NET.ART

Ci sono poi produzioni che non utilizzano eclusivamente gli strumenti per la produzione di contenuti sul web come pennelli per la realizzazione del progetto ma anche e soprattutto il network stesso come elemento fondamentale nel suo essere e nelle sue caratteristiche più nascoste, poi scoprimmo che qualcuno aveva deciso di chiamarla netart alcune volte meno "bella" ma spesso più "interessante".
C'è l'"apposita" rubrica ma cito alcune produzioni per il nostro percorso 0100101110101101.org/, Epidemic.ws, Altzero.com

VECCHIA TECNICA E NUOVI MEDIA

Finalmente spunta fuori il committente e il lavoro di Han Hoogerbrugge ha modo di articolarsi

come gia aveva fatto in alcune esposizioni negli anni passati. Han dal 1998 ci propone le sue imperdibili brevissime aniamazioni a passo 1 interattive, prima su NEUROTICA e dal 2002 su NAILS. Come vedrete su NAILS la sperimentazione su lavori quasi narrativi Han l'aveva gia fatta ma con HOTEL raggiunge un'obiettivo importante.

E' BELLO? VOI LO COMPRERESTE?

The Domain Art Series di Stephen Rumney è definita "Global Art Branding" ed è qualcosa di piu di un semplice lavoro su dei possibili brand, ogni pezzo è accompagnato da un dominio su cui l'artista opera un vero e proprio lavoro sul Brand. Questo nuovo lavoro di Rumney segue una serie chiamata "Consumer realism", un progetto artistico che vuole creare lavori che abbiano un'importanza rilevante per la società dei nostri giorni.
Interessanti anche i prezzi delle opere, da £6,000 per Untitled.com, fino a £300,000 per www.MA, buona fortuna…
Cazzo ma forse è net.art, e il prezzo fa parte dell'opera, forse no.

QUADRI DIGITALI

C'è chi ancora li vede stampati magari su materiali digitali, per noi questo è quello che potrebbe ospitare uno dei monitor al plasma della casa ideale, magari quella arredata un po anni 30. Loro sono Canadesi, di Montreal OCULART.com

Agricola Del Cologne E La Memoria Virtuale

Marco Mancuso

Con un'attività artistica e curatoriale piuttosto frenetica che lo ha caratterizzato negli ultimi 7-8 anni nell'ambito delle arti digitali e in particolare nel mondo dei progetti artistici in Rete, Agricole De Cologne il cui vero nome è ignoto ai più così come il suo passato o la sua formazione artistica e culturale, è l'esempio perfetto dell'artista virtuale.

Agricola De Cologne ha però concretamente guadagnato fama e rispetto internazionale, sia dai critici che dai suoi colleghi, per una serie quasi infinita di progetti autonomi e iniziative artistiche comunitarie in Rete. Quasi impossibile menzionare tutte le partecipazioni dei suoi lavori ai principali festival e rassegne in giro per il mondo, e molto difficile è anche fare un elenco, di merito o di importanza, di tutti i suoi lavori artistici nell'ambito della new media art.

Agricola de Cologne ha però un elemento distintivo rispetto al percorso artistico di molti altri suoi colleghi: la capacità, l'intelligenza, l'intuizione, la sensibilità di utilizzare la Rete non solo come piattaforma artistica e strumento di espressione, ma anche e soprattutto come canale in cui veicolare il proprio messaggio a una platea mondiale nonchè come rete di interconnessioni con cui chiamare a raccolta i cuori e la creatività di moltissimi altri web artisti sparsi ai quattro angoli della terra. Agricola de Cologne in altre parole è uno dei pochi che ha realmente messo in pratica i dettami di molti guru fautori della connessione globale facendone il proprio leit motiv esistenziale artistico, e convogliando all'interno di questo ricchissimo contenitore artistico la propria sensibilità di fronte ai grandi mali e alle grandi tematiche del mondo.

Spesso ci chiediamo come si muovono gli artisti elettronici di fronte alle grosse battaglie politiche, sociali e ambientali che colpiscono il mondo di questi anni. Troppo spesso la risposta che siamo costretti a darci è:molto poco. Sì, non sono molti infatti i progetti artistici fatti per sensibilizzare gli animi verso ciò che accade e ci circonda, e se escludiamo le pratiche artistiche di matrice attivista in cui la sensibilità è parte fondante di un "certo" codice genetico, non si può certo dire che gli artisti multimediali si facciano spesso alfieri di battaglie di protesta o di sensibilizzazione che pur mezzi e strumenti di diffusione gli consentirebbero con efficacia.

Ecco, Agricola de Cologne e il suo lavoro in Rete, nato da 2 anni appena, chiamato New Media Art Project Network (www.nmartproject.net/), contraddicono questa affermazione e più volte nel corso degli anni si sono posti al centro di battaglie di sensibilizzazione mediante progetti artistici e mostre itineranti di lavori multimediali. Il New Media Art Project Network è quindi per definizione una piattafora sperimentale per la new media art, un progetto collettivo di web art e lavori artistici multimediali in Rete.

Tra i vari progetti e festival in Rete promossi dal Network, di grande importanza è il progetto ora denominato [R][R][F] 2005 -> XP, acronimo per Remembering-Repressing-Forgetting che non necessita di spiegazione, ma anchei progetti del New Media Fest e Violence oline festival, e infine il progetto denominato A Virtual Memorial.

A Virtual Memorial ha visto in passato, Agricola de Cologne e molti altri artisti multimediali, impegnati in campagne artistiche di sensibilizzazione a favore dell'ambiente, della flora e della fauna mondiale (RainForest Memorial), a favore delle vittime dell'Aids (Memorial for the Victions of Aids), a favore delle vittime del terrore (Memorial for the Victims of Terror) e ora a favore delle vittime dello Tsunami.

Con una deadline posta al 31 Marzo 2005 infatti, l'artista tedesco ha chiamato a raccolta il suo network di artisti per fornire progetti relativi al Memorial chiamato Tsunami. Come

suggerisce il nome stesso, Tsunami è dedicato alle vittime del tragico maremoto che ha colpito la zona asiatica nel periodo di Natale 2004. Concept portante del progetto è rendere evidente come le forze della natura siano completamente incontrollabili da parte degli uomini. Lo Tsunami in altri termini diventa simbolo dell'inevitabile, rappresentante estremo del destino che sfugge alla volontà dell'uomo che si arrende totalmente alla sua mercè.

I media artist sparsi nel globo sono quindi chiamati a riflettere su queste tematiche e a fornire quindi progetti di webart, doumenti, testi, file audio o video o altro materiale che può essere trasformato in file digitale. Il progetto in conclusione sarà pubblicato online e diventerà parte, come installazione itinerante, del progetto [R][R][F]2005–>XP

---

www.a-virtual-memorial.org/start1.htm

www.newmediafest.org/start1.htm

www.newmediafest.org/rrf2005/index.html

www.nmartproject.net/

www.newmediafest.org/violence/startviolencey.htm

Guerriglia Marketing E Gli Espropri Proletari

Maria Molinari

Il 6 novembre 2004, un gruppo di disobbedienti, durante la manifestazione nazionale organizzata dalla Grande Alleanza Precaria, entra in un supermercato Panorama e in una libreria Feltrinelli e porta via della merce senza pagarla.

Lo chiamano esproprio. Quella che doveva essere un'azione di autoriduzione, appare agli occhi di molti come un vero e proprio furto, qualcosa di illegale e illegittimo, una rapina politica. Si discute di danni, guarda caso di chi li ha subiti e di chi li ha provocati e il pensiero di qualcuno va addirittura a "quegli espropri proletari che portarono alla P38".* Sulla questione precariato intanto si tace e si lascia che sia la magistratura ad occuparsene. Ecco i risultati: per i responsabili è stata formulata l'accusa di rapina aggravata, eccessiva "per un'azione palesemente dimostrativa, volta a denunciare il caro prezzi della conoscenza". Parole di F. Cortiana.**

Che una questione politica e sociale fosse trasformata in un problema di ordine pubblico era forse, triste dirlo, quasi prevedibile. Ma che una forma di protesta quale è sempre stato l'esproprio proletario, si trasformasse in un servizio di marketing, non l'avrebbe immaginato nessuno! Ma è proprio ciò che è accaduto, in occasione del Santo Natale, quando è stata annunciata la nascita di www.espropriproletari.com, un sito che ha già fatto discutere. L'esproprio, per la gioia dei danneggiati e forse anche di chi ha espropriato, viene qui proposto come "un'opportunità unica per far conoscere la tua azienda su tutto il territorio nazionale". Il gruppo di disobbedienti, isolato e non ben organizzato, così tanto criticato a destra e neanche troppo condiviso a sinistra, vi appare come "un gruppo di operatori specializzati", non più precari quindi e neanche tanto temibili, ma al servizio della grande distribuzione, degli ipermercati, delle imprese della ristorazione, delle aziende di trasporto, dei piccoli

retailer. Gruppo Pam e Feltrinelli sono menzionati tra i clienti già ben affermati, “il nostro migliore biglietto da visita”, dicono. Dei vantaggi dell’esproprio hanno già usufruito.

L’idea di trasformare l’esproprio in un affare non poteva che partorire dalle menti creative di Guerriglia Marketing, i cui membri formatisi nel circuito del culture jamming, sono veri esperti nella “modificazione radicale dell’esistente”, attraverso l’uso del detournament, del falso, dell’improbabile e dell’assurdo. Il fine è ottenere il massimo della visibilità con il minimo sforzo e il minimo degli investimenti. Il target: il sistema dell’informazione. Come fa notare Andrea Natella, uno dei leader di GM: <>.

Funziona in pratica come un cavallo di Troia nei meccanismi di produzione dell’informazione. <>.*** Ed infatti è proprio su Internet che si è concretizzata questa nuova idea di GM che poi in sostanza altro non è che un’interpretazione assai differente dei fatti del 6 novembre. L’esproprio quel giorno ha già garantito la visibilità di quel “marchio” e di quella “insegna” su tutta la stampa nazionale. Questo sembra voler dire chi di visibilità s’intende. E’ stato un vantaggio sia per chi è stato espropriato, che si è fatto un po’ di pubblicità gratis, sia per chi ha espropriato che non solo ‘è tornato a casa con qualche prosciutto, ma ha anche ottenuto di stare sulle prime pagine dei giornali per qualche giorno. L’accusa di rapina aggravata, a questo punto, sembrerebbe davvero eccessiva per un’azione che ha avuto il beneficio di accontentare un po’ tutti.

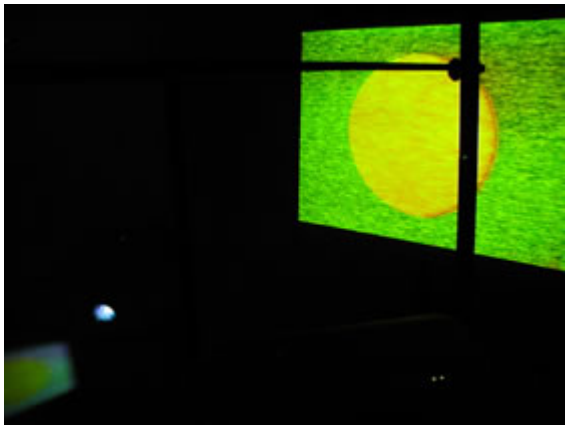
Per quanto assurdo e scandaloso possa sembrare a qualcuno, espropriproletari.com prende spunto da fatti concreti ed è realtà solo un po’ calcata così da far riflettere meglio sul senso del rapporto tra politica e mercato. Svela inoltre la verità celata

sotto tanto clamore e ribaltando la logica del danno con quella del profitto, getta persino le basi per una possibile difesa processuale.

**Così titola un articolo di Giampaolo Pansa su "Repubblica" del 14/11/04.*
*** Comunicato Stampa – No Global. Cortiana (Verdi) "Rispondere politicamente alle questioni poste dagli espropri" 13/01/2205. Su http://www.rekombinant.org/*
****Andrea Natella, Strategie di comunicazione e promozione alternative: Il Guerriglia Marketing! Su www.percheinternet.it/autoformazione/guerriglia-mktg.html.*

A Berlino Una Settimana Di Net.events

Tatiana Bazzichelli



La settimana dal 3 all'8 febbraio a Berlino è ricca di avvenimenti nell'area della net culture.

Il 3 febbraio inaugura Transemdiale, il Festival internazionale di nuovi media di Berlino www.transmediale.de che come sempre propone un'interessante combinazione di conferenze, lectures, workshops, installazioni video e progetti di net.art. Quest'anno il tema centrale è Get Basic!, che esplora la non-neutralità della media art nel decidere e proporre tematiche scottanti e attuali l'uso delle biotecnologie e altri temi politci e sociali. Il festival indaga sulle scelte di artisti e teorici per trovare una risposta di fronte a un disordine di segni, lasciando la propria traccia creativa in una cultura occidentale estrema e disorientante.

Il tutto si svolge nella storica location dell'Haus der Kulturen der Welt, nella zona Tiergarten di Berlino. Nelle conferenze, figurano nomi noti come Steve Kurtzdel Critical Art Ensemble, il teorico dei media McKenzie Wark dalla Lang University di New York, l'artista Edwin van der Heide da Rotterdam, l'artista Woody Vasulka dallo ZKM di Karlsruhe, il teorico dei media Geert Lovink dell'Institute of Network Cultures di Amsterdam e molti altri. Ricco anche l'elenco delle installazioni, fra cui "naked bandit/here, not here/white sovereign 3.0" del celebre gruppo tedesco Knowbotic Research.

Evento partner, insieme a molti altri visibili nel sito del festival, è Club Transmediale, l'International Festival for Electronic Music and Related

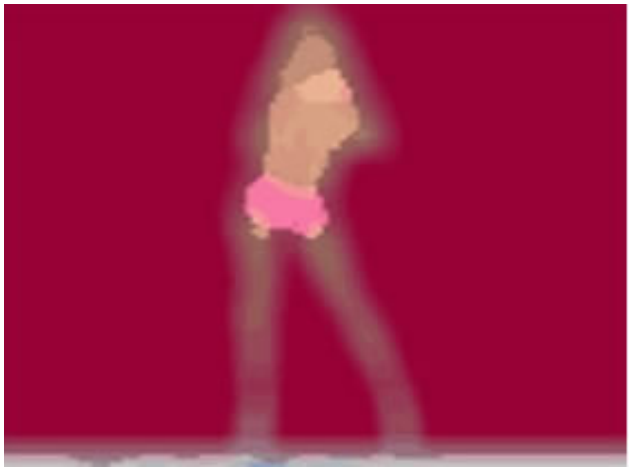
Visual Arts che si svolge dal 4 al 12 febbraio presso il club Maria e altri club di Berlino, focalizzato quest'anno sulla musica elettronica dei paesi noridici e del nord-est Europa.

---

www.clubtransmediale.de.

Arte E Politica Nel Net.porn

Tatiana Bazzichelli



The Art and Politics of Netporn è un evento previsto nei giorni 7-8 ottobre 2005 ad Amstedam, Olanda. E' uscito il Call for Papers e sono ben accetti anche progetti artistici sul tema.

L'istituto di Network Cultures di Amsterdam in collaborazione con Katrien Jacob, propone una tematica piuttosto insolita per un festival di arte e nuovi media, che finalmente pone l'attenzione su uno dei fenomeni più presenti (e meno discussi) nella rete Internet: il porno. L'evento si propone di riflettere sulla tematica del porno come ingrediente quotidiano della network culture. Ha uno spirito non solo teorico, ma fortemente pragmatico. A differenza di molti progetti in rete che da anni trattano dell'argomento come nuova fonte di immaginario e emancipazione, in Olanda si vuole realmente organizzare qualcosa di concreto. Invitando chi il "porno" lo fa davvero e chi lo usa come una pratica di liberazione artistica e politica indipendente.

Il vero segreto sta infatti qui: quando la ponografia è autogestita e indipendente, diventa una canale di espressione diretto e fortemente sperimentale. Ma la questione è naturalmente più complessa. Pornografiche al giorno d'oggi sono anche le immagini di violenza che la televisione e il resto dei massmedia ci propongono quotidianamente (vedi come riferimento, il testo "Warporn! Warpunk! Autonomous Videopoesis in Wartime", scritto da Matteo Pasquinelli). Porno è anche il traffico di comunicazione fra grandi corporations e culture mariginali, fra ISP e clienti, popstar e audience.

Netporn è costuire un blog, fare riprese video, chattare, far parte di una mailing list, realizzare banners, tutto ciò che mette in mostra i nostri corpi digitali. Come sostiene Katrien Jacobs: <>.

L'evento accoglie nuove forme di espressione artistica e pornografica, indipendenti e collaborative. Gli organizzatori propongono di aprire un Fund for Internet Porn Researchers (FIPR), per archiviare comunicazioni e informazioni esplorando i sistemi di "porn traffic" e i meccanismi sociali e politici che vi sono dietro. Si prevedono dibattiti e lectures e allo stesso tempo sono invitati a spedire progetti e idee anche artisti che lavorano su questi argomenti, considerando la censura pornografica come uno degli elementi di maggior blocco della creatività e espressione artistico-poetica.

I temi di interesse del festival vanno dalla storia del netporno (attraverso computer games, porn animations, manga comics, porno-chich musicale, P2P porno), alla tematica del traffico economico, sociale e dell'e-business, all'area psycho landscape (immaginari di guerra e pornografia, pedofilia, porno activism, subculture, net e sexual ecstasy e paranoia), fino alla tematica della censura e della politica e cultura Gender/Queer (produzione indipendente di strumenti e giochi erotici, diritti dei sexworkers, imprenditoria del sesso).

I materiali vanno spediti a info@networkcultures.org e indirizzati a Katrien Jacobs, Geert Lovink e Sabine Niederer. Presto sarà attivo un porno-wiki e una mailing list.

---

https:/networkcultures.org/index.php?page=pd?=en&ID=7

Carlo Zanni E Il Netizen Spala Neve

Domenico Quaranta

Un simpatico omino corre per le strade innevate dell'East Village di New York, si ferma, spala un po' di neve, poi riprende a correre; a volte un passante lo ferma per raccontargli la notizia del giorno, ma lui sembra non dargli troppo peso. L'omino siamo noi che giochiamo, e i fiocchi di neve che cadono sono altrettante immagini d'attualità, che si gonfiano come bolle e esplodono sulla sua testa. Ogni tanto l'omino si ritrova al chiuso, tra libri in fiamme, o a sguazzare in una piscina piena di petrolio. Qui non si può più giocare, si può solo osservare e riflettere.

Average Shoveler è l'ultima opera dell'italiano Carlo Zanni, commissionata dal tandem Rhizome/New Museum. L'omino, vestito, come tutti i passanti, dalla label "Indigo People", rappresenta il cittadino medio dell'età dell'informazione, intento a spalare via dalla sua mente confusa il sovraccarico dell'informazione che vi piove da ogni dove, leggera e invadente come la neve. Si tratta di una battaglia persa in partenza, e il gioco non dà infatti alcuna possibilità di vittoria.

Le immagini, come le notizie declamate dai passanti, sono pescate in tempo reale da Yahoo, il nuovo oracolo del XXI secolo. Nell'età dell'informazione, la vita non esiste senza colonna sonora, e l'omino combatte la sua inutile guerra contro la neve che continua a cadere accompagnato dalle note di Gabriel Yared, autore delle musiche di Il talento di Mr Ripley e Ritorno a Cold Mountain.

“Dipingo paesaggi e programmo ritratti” ha dichiarato Carlo Zanni. Tuttavia Average sembra superare questa dicotomia, proponendo il ritratto ideale del netizen sullo sfondo della città dell’informazione. Nel contempo si appropria con rara disinvoltura delle logiche e delle estetiche del videogame, e le piega con energia altrettanto rara alle sue esigenze, innovando radicalmente il mezzo senza snaturarlo.

Il risultato non è un game, non è un quadro, non è un’esperienza di web surfing, ma è tutte e tre le cose assieme. Forse è una falla nel flusso dell’informazione, che collassa su se stessa nel momento in cui scopre di essere, essa stessa, informazione.

---

www.zanni.org/average

Leggere Attentamente Le Istruzioni

Domenico Quaranta

Come vincere a Super Mario? Semplice, una volta individuate le mosse che il giocatore deve compiere per districarsi nel labirinto sotterraneo in cui vive il simpatico idraulico virtuale.

Con How to win "Super Mario Bros", Alex Galloway e il Radical Software Group documentano, tramite una serie di file di testo e di video, ogni singola mossa che il giocatore deve compiere nei 32 livelli del gioco. All'apparenza, niente di più di un banale tutorial per videogiocatori. Nei file di testo ogni mossa è tradotta con una notazione rigorosissima, come in una partitura musicale; i video riprendono invece il movimento delle dita di un giocatore modello, ma escludono lo schermo su cui il gioco si svolge. In entrambi i casi, imparare è impossibile, o comunque richiederebbe molto tempo, e una continua verifica delle istruzioni. Molto più facile imparare da sé.

Ad un primo livello, quindi, How to win "Super Mario Bros" , piega i media (la scrittura e il video) a un fine utile, ma il risultato, nonostante le intenzioni, è privo di qualsiasi utilità. Inutile per l'uomo, la cui intelligenza richiede una formalizzazione diversa, per cui la partitura potrebbe riacquisire un suo scopo solo se processata da una macchina e tradotta in movimenti meccanici (non a caso ricorda, nel suo spoglio minimalismo, le schede perforate dei carillon e dei primi computer).

Ma questo non avviene, e How to win "Super Mario Bros" rimane una secca

testimonianza dell'inconciliabilità di due linguaggi e di due modi diversi di ragionare, quello dell'uomo e quello della macchina (come direbbe Lev Manovich, il livello culturale e quello informatico), ma anche dell'evoluzione cui il secondo sta costringendo il primo. Infatti il progetto sembra denunciare, in forma minimale e ironica, il carattere perverso e snaturante dell'interattività: che si riduce, in ultima analisi, inuna meccanizzazione dell'uomo, nel suo adeguarsi, attraverso il movimento delle dita, a un modo di pensare che non è suo.

Vincere a Super Mario vuol dire lasciare che il modo di pensare del computer prenda il sopravvento sul nostro, ci guidi a soddisfare le sue esigenze. E se McLuhan sosteneva che ogni medium è una protesi dell'uomo, sembra che un Gameboy possa bastare a trasformare un uomo in una protesi del medium. Una protesi, per fortuna, ancora largamente imperfetta.

---

http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/

W.s.burroughs – The Cut Up Films

Monica Ponzini

Nella continua ricerca che ha accompagnato l'esperienza artistica di William S. Borroughs (1914-1997), rientra anche la produzione video-filmica: non in veste di regista, ma di sceneggiatore (oltre che interprete), quasi a sottolineare la sua fondamentale matrice d'appartenenza, la letteratura.

Una matrice che si mantiene nell'approccio anti-narrativo e frammentato, alla ricerca di continue associazioni, e che esplora anche attraverso altri media la tecnica del cut-up, un procedimento di matrice dadaista che consiste nel tagliare e scompaginare messaggi per crearne di nuovi. La tecnica del cut-up viene sviluppata dal pittore e romanziere Brion Gysin, che assieme a Burroughs la sperimenta su diversi media. Per i film, in particolare, Burroughs si avvale anche della collaborazione del regista Antony Balch: il risultato sono una serie di corti e mediometraggi, per la maggior parte realizzati in bianco e nero, spesso utilizzando in un'inesauribile rieditazione di spezzoni degli stessi filmati.

Così Towers Open Fire (del 1963) e The Cut-Ups (del 1966) sono accomunate, oltre che da un montaggio video frenetico, da un audio campionato e ossessivo, dove parole e suoni, così come le immagini, suggeriscono aree semantiche senza definire significati, nè, tantomeno, tracciare linee narrative riconoscibili. Alcune riprese dei primi due corti vengono montate con un ritmo più disteso, in qualche modo "compensato" dall'audio distorto e dall'applicazione di filtri, sovrapposizioni e specularizzazioni, in particolare alle immagini del corpo di Burroughs, in Ghost at No. 9 (1963-72). Un discorso a parte merita infine Bill & Tony (1972), in cui Burroughs e Balch si cimentano in uno scambio d'intentità dai risvolti beckettiani.

Tutti i film sembrano richiamare stati di percezione alterati da sostanze stupefacenti, in cui ricorrono ossessivamente simboli allusivi di realtà molteplici e profonde: in particolare la Dreamachine (realizzata da Gysin e da Ian Sommerville, simile ad uno stroboscopico zootropio allusione al cinema- o ad un primitivo calcolatore allusione al padre di Burroghs, inventore della macchina calcolatrice-), le scritture ideogrammatiche o non occidentali (geroglifici, scrittura cinese e araba), e l'insistenza sul doppio, sulla stratificazione e sul numero quattro.

Dall'apparente caoticità emerge quell' "ampliamento della consapevolezza" che, secondo Burroughs, il messaggio letterario e artistico in generale deve trasmettere: il cut-up, come afferma lo stesso autore, si avvicina ai processi della percezione, impossibili da riprodurre a parole, ma riconducibili alla pittura o ai film. Il concetto del doppio e dell'altro da sè, la messa in discussione dell'identità, sembrano minare le "verità" omogeneizzate e l'univocità definitoria su cui si basa il potere costituito. L'insistenza su alfabeti in qualche modo "figurativi", come fa notare Alessandro Gebbia nella sua introduzione, e sul numero quattro, può ricondurre all'idea del genoma, di quel codice di 4 "lettere" che contiene l'intero messaggio della vita. Una vita dalle molteplici implicazioni, in cui il sogno è una "necessità biologica" e l'arte un mezzo per sondarla.

The Cut-Ups
1966, UK, 18 minuti 45", bianco & nero
regia: Antony Balch / sceneggiatura: William S. Burroughs

William Buys a Parrot
1963, USA, 1 minuto 25", colore
regia: Antony Balch / sceneggiatura: William S. Burroughs

Bill and Tony
1972, UK, 5 minuti 11", colore
Versione originale inglese con

sottotitoli opzionabili in italiano
regia: Antony Balch / sceneggiatura: William S. Burroughs

Towers open fire
1963, UK, 9 minuti 29”, bianco & nero
Versione originale inglese con sottotitoli opzionabili in italiano
regia: Antony Balch / sceneggiatura: William S. Burroughs

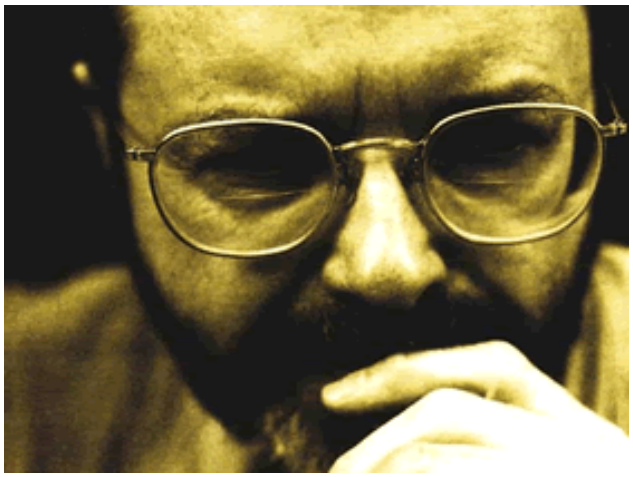
Ghost at n°9 (Paris)
1963-1972, UK, 45 minuti 7”, colore e bianco e nero
Versione originale inglese con sottotitoli opzionabili in italiano
regia: Antony Balch / sceneggiatura: William S. Burroughs
Contenuti extra:
Commissioner Of Sewers
Un video ritratto di William S. Burroughs di Klaus Maeck
1991, Germania, 28 minuti 35”, bianco e nero
regia: Klaus Maeck

Thot-Fal’N di Stan Brakhage
1978, USA, 14 minuti, colore
regia: Stan Brakhage

Introduzione di Alessandro Gebbia
(39 minuti 05”)

Phill Niblock, In Viaggio Tra Immagini E Musiche

Marco Mancuso



Ibrida e sfuggente a qualsiasi tipi di categorizzazione è la figura artistica di Phill Nibblock, videoartista, filmaker, cineasta, musicista, nato negli Stati Uniti nel 1993. Una vita e una carriera spesa sul sottile confine di sperimentazione e integrazione tra arti e discipline, tra tecniche tradizionali e nuove tecnologie, tra linguaggi lineari e contaminazioni espressive.

Fondatore a New York a metà degli anni '60 del progetto disografico Experimental Intermedia, che in epoca non sospetta e con grande preveggenza iniziava ad analizzare le possibili interazioni tra i diversi media e le prime potenzialità computazionali, Phill Niblock è anche colui che negli stessi anni ha fondato un'etichetta, la Xi Records, che ancora oggi è considerata label di riferimento per gli amanti dell'elettronica sperimentale di tutto il mondo. Cosa è quindi Phill Niblock, cosa rappresenta nel mondo della ricerca artistica di questo secolo?La risposta è immediata: l'artista americano rappresenta da anni il prototipo del Michelangelo digitale, uomo cioè capace di muoversi con uguale efficacia tra le discipline esprimendosi tramite la loro integrazione.

Secondo un approccio estetico visuale Nibblock, che iniziò il suo percorso artistico proprio nell'ambito della video arte e della fotografia, porta ancora oggi le tracce di quelle influenze minimaliste sperimentate in

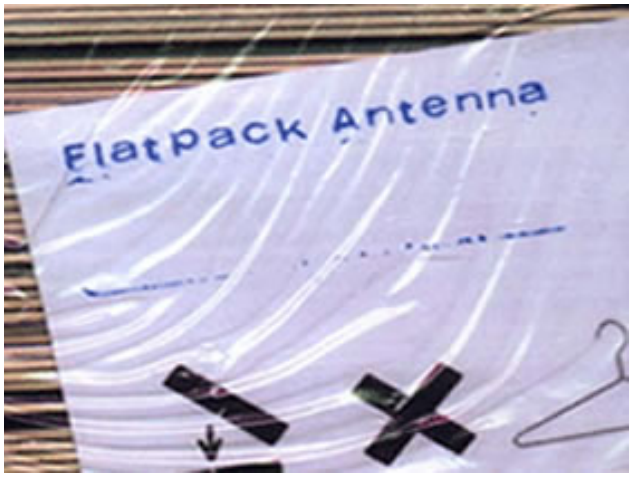
giovane età, ma poi sviluppate secondo un linguaggio totalmente autonomo e completamente calato nel mondo circostante, senza troppe concessioni ad astrattatismi manieristici o indagini emotive troppo profonde.

Nibblock vuole comunicare in modo chiaro, racconta per immagini ciò che vede nel corso dei suoi viaggi attorno al mondo e li riporta poi all'interno delle sue live performance come accompagnamento (o viceversa) alla musica da lui stesso composta. Il suo lavoro si concentra essenzialmente sulle suggestioni date dal lavoro manuale caratteristico delle regioni con cui viene in contatto, e da esse ne trae spunto poetico e narrativo. Il suo è un approccio filmico, documentaristico e antropologico quasi, ma sempre emotivamente coinvolto e sfacciatamente curioso: dalle immagini raccolte dai suoi viaggi in India, nelle zone della Transilvania o del Mar Nero, in Cina o in qualche altro angolo del pianeta, Nibblock ci regala suggestioni di come vivono, come lavorano e come si confrontano con la materia i popoli della terra.

Questo suo contatto continuo e costante, richiamato e rivendicato, con la manualità del lavoro quotidiano, stride con la velocità e la vacuità del mondo di oggi e ci invita inevitabilmente a riflettere, con l'aiuto della sua musica, che si muove coraggiosa tra i minimalismi più astratti consentiti dalla sperimentazione elettroacustica, su quali siano i valori importanti delle nostre vite terrene. Visto la sua performance live nel corso dell'ultimo festival Netmage 05 incentrata sul lavoro China and Sunset, qualche risposta nel pubblico in sala la deve aver pur suscitata.

Resonance 104.4 Fm Celebra Le 1001 Nights

Giulia Baldi



Resonance 104.4 fm, la prima e unica radio art station di Londra, ha celebrato le 1001 notti di programmazione. Ha iniziato a trasmettere (in alcune ore del giorno…o meglio, della notte) il 1 maggio del 2002 dal cuore di Londra, e simultaneamente in streaming dal sito www.resonancefm.com. Da allora costituisce l'alternativa radicale alle radio mainstream.

I programmi di Resonance 104.4 fm sono creati da musicisti, artisti, critici, attivisti che rappresentano la diversità della scena artistica londinese, quindi internazionale. Riguardano musica nuova e sperimentale, oltre che diversa e dimenticata, insieme a performance di vera e propria arte dei suoni. Su Resonance 104.4 fm, ad esempio, si può ascoltare un programma come il London Wireless Soundscape Project, cioè una finestra audio sul panorama sonoro della città, a cui sono chiamati a collaborare tutti coloro che possono collegarsi via adsl da un luogo della città immerso in suoni interessanti. Oppure la registrazione di live come quello che si è tenuto allo Spitz, il club della musica alternativa a Londra, con Chris Cutler e Thomas Dimuzio + Ben Drew, Alastair Leslie & Ivan Seal + John Edwards + DJs Ben Green e Paul Davis.

Il sito, poi, offre anche la possibilità di ascoltare alcune delle trasmissioni più interessanti del passato, tra cui i molti live registrati nei club e ai festival, e accuratamente archiviati e commentati. La mission della radio, infatti, è: <>.

Non è un caso, perciò, che, nata come un esperimento del London Musicians' Collective, un' organizzazione di volontari dedicata alla promozione della musica contemporanea (www.l-m-c.org.uk), Resonance 104.4 fm abbia subito ottenuto il supporto dell' Arts Council e il seguito di un pubblico sempre più vario e numeroso che, oltretutto, si può incontrare sul forum del sito o alle varie serate che la radio organizza in città.

Infine, sempre sul sito, sono pubblicati tutti gli indirizzi email dei diversi collaboratori e sono consentiti tutti i possibli contatti con i responsabili del progetto, tanto i feedbacks quanto gli input, tanto i commenti quanto le critiche.

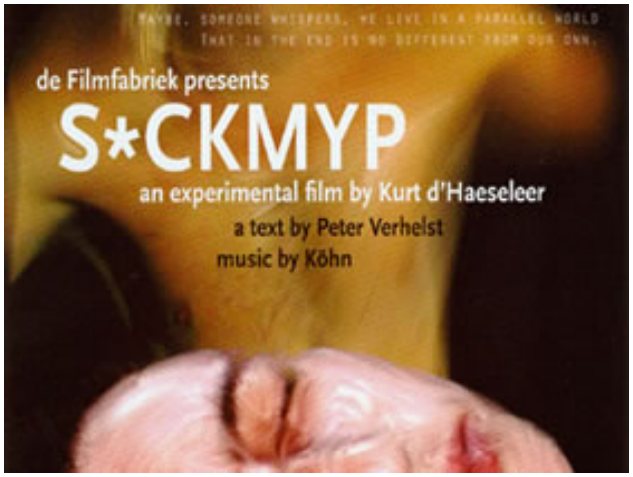
Resonance 104.4 fm è una vera community radio del XXI secolo. Just don't miss it.

---

www.resonancefm.com

(k-raa-k)3, La Label Che Viene Dal Belgio

Simone Bertuzzi



(K-RAA-K)3 nasce nel 1997 a Gent, Belgio, dalle ceneri della tape-label Toothpick.

(K-RAA-K)3 consta non solo di un'etichetta discografica, ma anche di un attività parallela di booking, avente il proprio culmine nel (K-RAA-K)3 Festival, organizzato annualmente. Sperimentazione elettronica nella sua più ampia accezione, improvvisazione, concept album, folk, ed eclettismo fanno da traino alla produzione dell'etichetta; un catalago molto ampio, caratterizzato da un ottimo equilibrio qualitativo, che vede affiancati nomi giovani e promettenti (soprattutto per quanto riguarda le produzioni più recenti), accanto ad altri più popolari, del calibro di Pimmon, Lali Puna, Janek Schaefer e Pan American. Presenti poi degli episodi spiazzianti, legati ad un suono più folk (Kiila), noise filtrato (Toss), drone (Dag-Are Haugan) e post-rock (De Portable) non lontano da una tendenza comune attualmente, soprattutto in territorio francese.

Ciò che vale la pena sottolineare sono però le ultime tre uscite, esemplari, per il loro aspetto fortemente visuale, per il rigore e per il loro ottimo packaging. Parliamo della compilation "This Place is Dreaming", dell'ultimo lavoro di Tuk "Proud Princess of a Brand New City" e del film sperimentale di Kurt D'Haeseleer "S*CKMYP", edito in dvd.

"This Place Is Dreaming" nasce come sviluppo di "This Place is Dreaming – Rethinking and Transfiguring the Sites and Sounds of Brussels", esposizione a

cura di Ive Stevenheydens all'interno di Argos Festival, il quale ha luogo una volta l'anno nella città di Bruxelles col preciso intento di mostrare realtà audio-visive contemporanee. La compilation contiene 18 brani, interpretazioni dello spazio sonoro di Bruxelles da parte di numerosi sound-artists. Curioso ed ironico, come di consueto, l'utilizzo delle fonti sonore in "Lets" di Heimir Björgùlfsson, ex membro del trio nordico Stlluppsteypa, a loro volta presenti (ora come duo) con un brano: "The Important Little Man (radio mix)", che vede la partecipazione di BJ Nilsen alla chitarra, irriconoscibile nella trama sonora caratterizzata da bizzarre incursioni circolari.

Parecchio interessante l'analisi di Justin Bennet che contrappone bruscamente registrazioni effettuate in edifici vuoti ad altre in edifici pieni, creando equilibrio instabile, in certi passaggi relazionabile al lavoro di Francisco Lopez e alla sua continua ricerca fra udibile-inudibile. Carico e melanconico aMute, ammalia in un loop di chitarra e registrazioni meccaniche di alcuni ascensori in funzione nella città di Bruxelles, mentre Yuko Nexus6 combina campane di un tempio giapponese con campane di una chiesa italiana in "Translation of Sightseeing / Traduction du Tourisme". "This Place is Dreaming" si presenta in un jewel-case rettangolare da dvd, come quelli impiegati dalla connazionale Audiosphere, con un prestigioso booklet fotografico caratterizzato da uno sguardo geometrico di alcune vie e piazze di Bruxelles, scatti che rivelano una particolare attenzione al dettaglio e all'istante.

L'immagine in copertina di Tuk "Proud Princess of a Brand New City" è di Frederik Van Allemeersch e va ad instaurare un meccanismo finzionale (se di rappresentazione si tratta) tipico di certa ricerca contemporanea; musicalmente è spiccatamente glitch. L'apparato melodico è dissacrato, ciò nonostante sono identificabili in più riprese digressioni a là Oval. "German Holidays" si apre con alcune note di chitarra, verrebbe da citare Fennesz, ma si è sfacciatamente da un'altra parte: un drumming rockeggiante sale con impeto aiutato da un crescendo corale per poi sfociare in sporcizia noise. "Moeten We De Grimaldi's Niet Redden?" parte con un bizzaro paesaggio sonoro, in cui è udibile un nitrito di un cavallo (!), il resto della traccia vede l'alternarsi della chitarra con una cassa acida asincrona e l'onnipresente disturbo, fedele in quasi tutte le tracce. Un ascolto straniante, che pone l'ascoltatore all'interno di una continua stratificazione, dove il gusto ironico è compresso, ma potenzialmente sempre presente.

A curare l'aspetto visivo nelle performance live di Tuk è Kurt D'Haeseleer, autore del dvd "S*CKMYP" (ad oggi ultima uscita della label), video-artista belga, attualmente collaboratore del Belgian Filmfabriek. Il film ha una durata cospiqua, siamo attorno agli 80 minuti; il territorio in cui ci troviamo è fortemente sotteso alla sfera della memoria e alla dimensione del sogno, ottimi i passaggi temporali e lo sguardo inedito proposto in alcune sequenze, forse troppo insistente la post-produzione che inonda l'immagine liquefacendola, ma che ha volte ne aumenta l'aspetto immersivo. Il corpo è presente, il volto è trasfigurato ed intrappolato in maniera quasi Baconiana. La soundtrack è opera di Köhn (autore di altri 3 lavori per (K-RAA-K)3) e si interseca a una voce fuori campo che direziona verso significati aggiunti e positivamente didascalici. Un'esperienza ricca.

---

www.kraak.net

www.risonanza-magnetica.com/label.php?id=078

Link index

Patrick Wolf – Wind In The Wires

http://www.patrikwolf.com%20

Lo Zio John E I Suoi Nipotini

http://www.resonancefm.com

Ryoji Ikeda – Formula
Ish Records – The Now Factor

http://www.checkmyish.com/

http://www.heardrums.com

http://www.galapagos4.com

http://www.sonarkollective.de

http://www.lexxmusic.com

Netmage 05, Suggestioni E Visioni

http://www.monolake.de

http://www.techno.ca/deadbeat/

http://www.pirandelo.org

http://www.claudiosinatti.com

http://www.staalplaat.com

http://www.antiopic.com

http://www.oginoknauss.org

http://www.synrecords.com/label/html

http://www.autumnrecords.net

http://www.philniblock.com

Ok No E I Cartoon Audiovideo

http://www.inventati.org/blu

http://www.riotmaker.net/ricciobianco

http://www.thewithlove.com

http://www.geocities.com/soundofluna

http://www.directart.it

Live!ixem, Festival In Laguna

http://www.ixem.it

Pirandelo E Il Box Multimediale

http://www.claudiosinatti.com

http://www.avatar41.org

http://www.grainproject.it

http://www.trukalone.com

http://www.fotolog.net/notmyself/

Chalet 05, Italia Presente!

http://www.lillevan.com

http://www.bethanien.de

http://www.anticolor.org

http://www.clubtransmediale.de/index.php?id=1209

Con L'arte Nella Mente E La Mente Nell'arte
Cogito Ergo Sum…computer
Architetture Liquide Dalla Galassia Turing

http://www.d-toren.nl

Segnalazioni Interattive – Prima Parte

http://web.media.mit.edu/%7Emonster/blendie/

http://www.pollinatingconsciousness.com/

http://www.eetimes.com/article/showArticle.jhtml?articleId=51201131

Segnalazioni Interattive – Seconda Parte

http://www.eyebeam.org/about/news/OpenCalls0105.html

http://www.mle.ie/news/release.php?id=76

http://www.amazon.com/exec/obidos/tg/detail/-/159200346X/qid=1105903631/sr=8-1/ref=pd_csp_1/002-2480503-1894466?v=glance&s=books&n=507846

Possiamo Parlare Di Design Interattivo?

http://english.hku.nl/hku/show/id=59229

http://www.interaction.rca.ac.uk/

http://hci.stanford.edu/

http://itp.tisch.nyu.edu/page/home

http://www.idc.ul.ie/

http://www.interaction-ivrea.it/it/index.asp

http://www.media.mit.edu/

http://www.design.philips.com/About/Design/Index.html

http://www.ideo.com/

http://www.antennadesign.com/

http://www.livework.co.uk/

http://www.interactiondesign.qut.edu.au/

http://www.idbias.com/

http://www.sacredworld.com/

http://www.doorsofperception.com/

http://doors8delhi.doorsofperception.com/

http://www.acm.org/sigchi/

http://www.idearium.org/d/

http://www.translate-easy.com/

Tra Architettura E Interaction Design
Marina Abramovich Sotto Il Vesuvio
La Madre E L'assassina Dei Teatro Clandestino
Vito Acconci Tra Corpo E Spazio
Troika Ranch E Il Teatro Del Futuro

http://www.troikaranch.org

Tra Parole, Gesti E Immagini Multimediali
Enjoy New Media

http://www.museoambiente.org

http://www.segway.it

http://www.cdmatech.com/

http://www.torinoscienza.it

Web Art, Un Percorso Da Fare Insieme
Agricola Del Cologne E La Memoria Virtuale

http://www.nmartproject.net/

http;//www.a-virtual-memorial.org/start1.htm

http://www.newmediafest.org/start1.htm

http://www.newmediafest.org/rrf2005/index.html

http://www.nmartproject.net/

http://www.newmediafest.org/violence/startviolencey.htm

Guerriglia Marketing E Gli Espropri Proletari

http://www.espropriproletari.com

A Berlino Una Settimana Di Net.events

http://www.transmediale.de

http://www.transemdiale.de

Arte E Politica Nel Net.porn

mailto:%20info@networkcultures.org

http://www.networkcultures.org/index.php?page=pd?=en&ID=7

Carlo Zanni E Il Netizen Spala Neve

http://www.zanni.org/average

Leggere Attentamente Le Istruzioni

http://artport.whitney.org/gatepages/artists/galloway/

W.s.burroughs – The Cut Up Films
Phill Niblock, In Viaggio Tra Immagini E Musiche
Resonance 104.4 Fm Celebra Le 1001 Nights

http://www.resonancefm.com

http://www.l-m-c.org.uk

http://www.l-m-c.org.uk

http://www.resonancefm.com

(k-raa-k)3, La Label Che Viene Dal Belgio

http://www.kraak.net

http://www.risonanza-magnetica.com/label.php?id=078

http://www.risonanza-magnetica.com/label.php?id=078